

ИГРОМАН

12 (63) 2002

ISSN 1560-2583



9 771560 258002 >

В НОМЕРЕ:

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЖАНРОВЫХ РАМОК

PROJECT NOMADS

УБИЙЦА COUNTER-STRIKE

AMERICA'S ARMY

НОВЫЕ СПОРТИВНЫЕ ШЕДЕВРЫ

NHL 2003 • FIFA SOCCER 2003

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ:

БАТАЛИИ В МОСКОВСКОМ МЕТРО

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: METRO LEVELS

НОВОГОДНИЙ ОБЛИК ДЛЯ GTA3

ЗИМА В LIBERTY CITY

НОВОГОДНИЙ
КОНКУРС
НА ЛУЧШИЙ
ИГРОВОЙ
СКРИНШОТ!

НОВЫЙ
СМЫСЛ ЖИЗНИ

HITMAN 2

Обложка: Hitman 2: Silent Assassin

МАКСИМУМ ОТ
MAX
MAX
МАКСИМУМА

**НОВЫЙ
ИГРОВОЙ
ЖУРНАЛ!**

**ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ**

ЖДЕМ

Final Score • Galleon
Ghost Master • Postal 2
Judge Dredd vs. Judge Death
Knight Raider • Post Mortem
The Mi'Jarin Chronicles
Tron 2.0 • UFO: Aftermath
Warrior Kings: Battles • XIII

ИГРАЕМ

America's Army: Operations
Beam Breakers FIFA Soccer 2003
Hitman 2: Silent Assassin
NASCAR Thunder 2003
Need For Speed: Hot Pursuit 2 • NHL 2003
Project Nomads • Real War: Rouge States
Безумный Маркс • Рыцари Креста
Многое другое

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Lionheart • The Elder Scrolls III: Tribunal

ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА

No One Lives Forever 2 • Код доступа: Рай

СВЫШЕ

300

ИГР

в номере
и
на компактe



На дворе 1914 год.
Первая Мировая...

Только здесь и сейчас
решается судьба Европы.



Прояви весь свой тактический и стратегический гений - выживи!
И пусть твои войска выйдут из сражений победителями!

Особенности игры:

- полноценная карьера офицера + получение наград;
- реалистичные спецэффекты воссоздают аутентичную атмосферу игры;
- более 60 уникальных отрядов от четырех государств (Германия, Франция, Великобритания, США);
- 2 игровые кампании (30 уникальных миссий);
- до 4 игроков в многопользовательском режиме;
- юниты выполнены в полном 3D с прекрасной анимацией, созданные с полной исторической достоверностью.



Пиво светлое
Дрель электрическая
Стиральная машина
Зубная паста
Прокладки на каждый день
Велосипед детский трехколесный
Газовый баллон бытовой
Шприц одноразовый
Салфетки гигиенические
Средство от простуды
Детский конструктор
Стиральный порошок
Средство от насекомых
Освежитель воздуха
Палатка туристическая
Ботинки мужские
Шенки таксы
Проточный водонагреватель
Ваза бронзовая
Домашний спортивный комплекс
Радиотелефон
Наполнитель для кошачьих туалетов
Раковина
Душевая кабина
Звонок дверной
Сейф металлический
Кондиционер для белья
Очиститель воздуха
Ванна гидромассажная
Муфта женская
Постельное белье
Аквариум
Дезодорант
Коляска инвалидная
Кофемолка электрическая
Столовый набор
Вино
Карты игральные
Игрушка мягкая
Элемент питания
Газонокосилка
Видеокассета чистая
Тальк
Губная помада
Лак для ногтей
Нож для овощей
Акваланг
Средство от потливости ног
Спички
Ковер
Активированный уголь
Гладиолус в горшке
Плащ женский
Лак для ногтей
Табак трубочный
Зажигалки
Импортные сигареты
Видеомагнитофон
Телевизор
Туалетная вода
Вентилятор
Унитаз
Губка для мытья машины
Водка
Бумажник
Холодильник
Посудомоечная машина
Сифон
Ароматизатор
Фильтр для очистки воды
Когтеточка
Клетка для грызунов
Биопесок для птиц
Лосьон для загара
Корзина для мусора
Ведро малое
Свисток милицейский
Шлем мотоциклетный
Мотоцикл
Писчая бумага
Скрепки канцелярские
Рюкзак школьный
Пенал
Расческа
Шампунь от перхоти
Гель для волос
Гель для удаления волос
Фляга
Стакан граненый
Хлебопечка
Миксер
Блендер
Яйцеварка электрическая
Микроволновая печь
Газовая плита
Варочная панель
Зубная щетка
Зубочистки
Свечи ароматизированные
Телефонная карта
Гусятица чугунная
Презервативы
Незамораживающая жидкость
Бензин для зажигалок
Полотенце махровое
Халат мужской
Аккумулятор
Розетка электрическая
Шланг резиновый
Набор постельного белья
Подвеска для унитаза
Пятновыводитель
Маркер
Лимонная кислота

Пылесос
Мешки для пылесоса
Оливки без косточек
Монитор
Принтер
Набор одноразовой посуды
Сканер
Домашний компьютер
Вытяжка
Гвозди хозяйственные
Рубашка хлопчатобумажная
Книжка-раскраска для самых маленьких
Соска
Банка для сыпучих продуктов
Весы напольные
Набор для консервирования
Бивень мамонта
Клей обойный
Боты
Машинка для стрижки волос
Средство для очистки сливных труб
Бачок для унитаза
Соль для посудомоечных машин
Ершик посудный
Полочка для компакт-дисков
Пакетный ламинатор
Уничтожитель бумаг
Ноутбук
Источник бесперебойного питания
Диктофон микрокассетный
Фотоаппарат
Универсальный пульт дистанционного управления
Минидисковая дека
Икра кабачковая
Чехол для рояля
Рояль
Букет свадебный
Кольцо обручальное
Разводной ключ
Фен
Плойка
Обогреватель масляный
Студийный ламповый микрофон
Фильтры трубочные
Термометр
Грелка
Открывалка
Пакет
Теннисная ракетка
Футбольный мяч
Бейсбольная бита
Шарик для игры
Синтезатор
Кружка
Свисток милицейский
Будка собачья
Расческа
Обои в ассортименте
Судак заливной
Мороженое фисташковое
Погремущка
Подставка для яиц
Контейнер для белья
Набор прищепок
Аудиоцентр
Автомобильная магнитола
Спицы вязальные
Радионаушники
Швейная машина
Миксер
Блендер
Кухонный комбайн
Чайник электрический
Эпилятор
Мясорубка
Котел
Пароварка
Соковыжималка
Фритюрница
Поддон
Сковорода с тефлоновым покрытием
Затычка для ванны
Жидкость для розжига костров
Уголь древесный
Духовой шкаф
Чулки
Счетчик купюр
Палка
Блокнот
Калькулятор
Кассовый аппарат
Устройство дактилоскопического доступа в помещение
Электронная записная книжка
Мобильный телефон
Автоответчик
Телефонная гарнитура

Переговорное устройство
Дверной замок
Видеопроектор
Детектор валют
Плазменная панель
Слайд-проектор
Чехол для зажигалки
Сумка хозяйственная
Стул компьютерный
Кресло офисное
Шайба хоккейная
Стул с подлокотником
Набор рюмок для красного вина
Трость
Шляпа мужская
Бейсболка
Кепка
Воздухоочиститель
Средство для выведения пятен
Лампа дневного света
Средство для чистки изделий из нержавеющей стали
Набор игл
Электромассажер
Туфли женские
Ветровка
Решетка для мангала
Нарды
Кости игральные
Пакеты для мусора
Средство для ухода за шерстью
Прикормка для ловли карпа
Крем для обуви
Стол для пикника складной
Зонт
Качающийся разбрызгиватель
Пена для ванны
Крючки рыболовные
Скребок
Огнетушитель автомобильный
Винтовка мелкокалиберная
Тележка
Козлы для пиления складные
Ящик велосипедный
Мегафон
Свисток для чайника
Бриллиантовое кольцо
Ошейник
Контейнер для продуктов
Солонка
Перечница
Хлебница
Рация
Половник
Пресс для чеснока
Пробка для бутылок
Шумовка
Картофелерезка
Чайник заварочный
Соусник
Супница
Щипцы сервировочные
Лопатка узкая
Лопатка широкая с прорезями
Лопатка саперная
Подгузники
Пеленки
Коврик для мыши
Футболка
Роликовые коньки
Защитная маска вратаря
Дырокол
Конверты
Линейка
Глобус
Лоток для бумаг
Точилка
Штемпельная краска
Визитница
Ножницы
Альбом
Дневник
Набор обложек для книг
Полироль
Скрипка
Гитара акустическая
Смычок
Канифоль
Венчик
Медвежья шкура
Рога
Насос велосипедный
Пластырь
Бумага туалетная
Экстракт валерианы
Приманка для тараканов
Противомоскитная сетка
Бассейн надувной
Спасательный жилет

Носки шерстяные
Стельки
Велотренажер
Гиря
Штанга
Серп
Молот
Лезвия бритвенные
Перчатки мужские
Перчатки женские
Очки
Контактные линзы
Шапочка для купания
Краска для волос
Седло спортивное
Набор столок
Шторы
Кружка керамическая
Набор кактусов
Салфетка для автомобиля
Набор для мытья машины
Губка
Талочки домашние
Зонт пляжный
Топчан
Спасательный круг
Трусы мужские
Скальпель хирургический
Груша боксерская
Кактус
Пылесборник бумажный
Семена дыни
Пена для бритья
Кормушка для птиц
Рассекатель огня
Шампуры
Веник
Совок
Упаковочная бумага
Сервиз
Тарелка для хлеба
Салатница
Мешок для обуви
Тоник
Средство для увеличения мышечной массы
Набор крышек для банок
Отвертка
Фартук
Серьги золотые
Гранатовый браслет
Берилловая диадема
Нитки
Леска
Удилище большое
Качели детские
Пилетка
Банки медицинские
Спирт
Сухой спирт
Средство для ухода за шерстью
Носовой платок
Дневник
Дырокол
Венок
Клещи
Пальчик
Прибор для выжигания
Пиявки
Улитки
Пудель
Норка
Шуба зимняя
Клюшка для игры в гольф
Гольфы
Тумбочка
Акустические системы
Головка звукоусилителя
Шарик надувной
Напалечник
Перчатки хозяйственные
Гладильная доска
Расческа
Набор наклеек
Картон
Классер
Кошелек
Шариковая ручка
Набор мелков
Метла
Щетка для одежды
Шкурки
Радиоприемник переносной
Лампа настольная
Селитра
Купальник женский
Приправа для мясных блюд
Удлинитель
Трансформатор
Ремешок для часов
Браслет из серебра

Высотомер
Компас
Херес
Сок
Петарды
Свадебное платье
Табуретка
Кресло-качалка
Талак
Соляная кислота
Телефонный справочник
Учебник русского языка
Тазик банный
Березовый веник
Токарный станок
Гонимый станок
Нож для колки льда
Вентуз запасной
Набор праздничных открыток
Парают
Ручье гладкоствольное
Сетка для волос
Мочалка
Брига опасная
Заступ
Оборная модель танка
Набор нормишек
Прибор ночного видения
Бинокль
Монокль
Эскиз на пальчике
Плоскоборт
Противогаз
Терка
Пинцет
Зажим
Шагунер
Бегун
Прыгалки
Зажимка для волос
Бигуди
Боди
Набор кубиков
Паук игрушечный
Держатель для бумаг
Пеленница
Урна
Перцовый баллончик
Кардиостимулятор
Разрыхлитель
Дача
Квартира
Палка
Букет ландышей
Маска косметическая
Масляная краска
Средство от прыщей
Маска для ныряния
Крем для рук
Бусы декоративные
Нож для рыбы
Накладные ресницы
Ступа
Воздушный змей
Дозиметр
Барабан
Медведь плюшевый
Стойка для газет
Комбикорм
Пластелин
Сопейник
Плащ-палатка
Перо павлина
Желатин
Брелок для ключей
Сетка для настольного тенниса
Перекидной календарь
Аптечка дорожная
Карта Московской области
Дорожный атлас
Тягловый пиджак
Брюки шерстяные
Рейтузы
Ватник
Штаны байковые
Накладные ногти
Антенна
Мотоцикл с коляской
Лотерейный билет
Кинжал декоративный
Вставная челюсть
Плевательница
Мойка
Дверной глазок
Круглогубцы
Отбойный молоток
Мотороллер
Кукла для девочек
Вилы
Амфора
Портсигар

Дверной звонок
Шпингалет
Примус
Чесалка для спины
Джин
Ром
Яичный ликер
Кнопки канцелярские
Клавиатура
Модем
Одеяло ватное
Плед верблюжий
Помада губная
Толстовка
Капюшон
Байдарка
Брусья гимнастические
Шпажки сервировочные
Ракетка для игры в сквош
Дефибриллятор
Зеркало Куско
Иппликатор Кузнецова
Вата стерильная
Вода дистиллированная
Парают запасной
Ракия
Граппа
Самоучитель китайского языка
Метла для игры в квиддич
Горжетка
Торшер
Ночник
Чешки
Супинатор
Раскладушка
Эспандер
Карабин походный
Горький шоколад
Плоттер режущий
Треножник для фотоаппаратуры
Филе из соловьиных язычков
Рама
Линзы корректирующие
Диапроектор
Видеокассета чистящая
Картридж для струйного принтера
Жезл милицейский
Вазелин
Судно медицинское
Часы настенные с кукушкой
Кувалда
Рубанок
Стеклорез
Лейка садовая
Тяпка
Набор блесен
Рачки артемия
Марлевая повязка
Щебень
Стул электрический
Люстра
Кювета
Ящик посудный
Изолента
Никотиновый пластырь
Поводок
Лак паркетный
Кий
Лук
Колчан
Ночной горшок
Оверлок
Лото
Кимоно
Набор матрешек
Зубило
Пластинка виниловая
Пластилин
Гипсокартон
Фужер
Карманный компьютер
Игла штопальная
Санки детские
Экстракт ромашки
Средство для удаления зубного камня
Яблочная наливка
Бальзам
Медальон
Брошь
Залонки
Велосипедная цепь
Кедровые орешки
Елочные игрушки
Наручники бытовые
Нарукавники
Конденсатор с резистивным материалом
Почтовый ящик
Мышь оптическая
Фуражка

Мундштук
Ростер
Вафельница
Сачок для ловли бабочек
Чучело бобра
Топор
Указка учительская
Солнцезащитные очки
Проекционный телевизор
Коромысло
Набор оловянных солдатиков
Махорка
Пленка виниловая
Пила двуручная
Жалюзи вертикальные
Пантограф
Пугало огородное
Сундук декоративный
Граммофон
Флюгер
Полотенце бумажное
Кашпо
Газовая шаль
Кроссовки импортные
Бутсы
Гермошлем зимний
Стетоскоп
Амперметр
Вольтметр
Реостат
Пинцет
Прибор электрический
Чай байховый
Ключ шестигранный
Цепь гимнастическая
Вибратор
Наперсток
Пишущая машинка
Колун большой
Клетка для переноски животных
Биотуалет
Детская энциклопедия
Книжная полка
Подставка для ног
Масло промывочное
Электролит
Диск стальной
Конь гимнастический
Толковый словарь
Шины зимние
Автобус
Трактор
Очки для коррекции зрения
Жгут
Бинт
Вата
Гипс
Электрогитара
Пистолет
Фрезерный станок
Труба канализационная
Черепица
Комплект постельного белья
Талочки домашние
Игрушка для мальчиков
Битумная мастика
Брус
Кубики
Плентус
Предохранитель
Разрыхлитель
Стекло
Кирпич
Песок
Щебень
Гравий
Растение декоративное
Клюшка для гольфа
Инжектор
Беговая дорожка
Проявочная машина
Растровый процессор
Сканер считывания штрих-кода
Часы карманные
Бытовка
Вагонка
Рейка
Доска подгорбыльная
Журнал
Доска разделочная
Головной убор
Двигатель
Сувенир из металла
Подвеска
Подарочная упаковка
Трансмиссия
Бант
Лента
Противоугонный комплекс
Блокатор механический
Антирадар
Олифа
Двери деревянные
Потолок подвесной
Гайковёрт ударный
Бородавал
Болты
Гайки
Мост
Кольца
Женский роман
Заправочный комплект
Коробка для дисков
Транспортир

Найдётся всё.

Факсимильный аппарат
Кофеварка
Турка медная
Считыватель магнитных карт
Домофон
Видеокамера

Яхта
Шпички для колки сахара
Стружка ольховая
Пейджер
Почтовые марки
Голень цыплят

Гладильная доска
Флейта
Арфа
Трисузукка живая
Шампанское
Кислородная подушка

Кисет
Кальян
Спидометр
Ремень
Эхолот
Катер

Я

ndex

Market

market.yandex.ru



Мозузий Торзир



ЁТУНХЕЙМ



Жестокый Трим



МИДГАРД



НИФЛЬХЕЙМ



Смелый Хаймер



СВАРТАЛЬХЕЙМ



Ловкая Исгерд

ЧЕТЫРЕ ГЕРОЯ. ВОСЕМЬ МИРОВ.

(По цене всего одного диска)



snowball.ru
технология творчества



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

ВАЛЬГАЛЛА



ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! Наступила зима, и приближается Новый Год. В разгаре — самый насыщенный новинками период, в течение которого на рынок поступает почти половина всех игр, которые выходят за год. В заснеженные просторы зимнего беспредела врываются сверкающие ураганы звездных, ожидаемыми всем и каждым блокбастеров, и мы не успеваем оглянуться, как уже проводим вечера и ночи за мониторами, восстанавливая справедливость в *Hitman 2: Silent Assassin*, разрезая потоки ветра в *Need For Speed: Hot Pursuit 2*, забивая шайбу в ворота на ледовых площадках *NHL 2003*. И на фоне этого подчас могут пройти незамеченными такие шедевры, как, например, концептуально-сюрреалистический *Project Nomads*... Впрочем — раз вы читаете «Игроманию», то незамеченными для вас подобные игры, конечно же, не останутся. Равно как и не будет необходимости покупать второсортные или узкопрофильные поделки, которые могут оказаться для вас пустой тратой денег и времени. Мы сбиваемся с ног, стараясь успевать отсмотреть максимум игровых новинок и проинформировать вас обо всем, что может встретиться вам на прилавках магазинов. Играйте в лучшее.

Хм... собственно, вот и повод рассказать вам о главной нашей новости этого месяца. Старожилы помнят, что изначально «Игромания» была журналом руководства и прохождений. С января 2000 года, т.е. почти три года назад, произошла кардинальная смена курса, которым двигалась «Игромания», и — ценой громадных усилий, ценой многих бессонных ночей, ценой проб и ошибок, взлетов и достижений мы создали уникальное издание, охватывающее широчайший спектр игровых и околоигровых тематик и сделавшееся лучшим в России.

Но вместе с этим утратился единственный в стране профессиональный журнал, который был посвящен исключительно руководствам и прохождением. И хотя мы продолжили публиковать руководства и прохождения на компакт-диске, для многих это явилось недостаточным.

Настал час восполнить пробел. Уже в декабре на прилавки магазинов поступит первый номер нового компьютерно-игрового журнала, который будет полностью посвящен руководствам и прохождением. Но мы прошли слишком длинный путь, чтобы бездумно копировать ту давнюю «Игроманию». Как и всегда, мы стремимся создать то, чего раньше не существовало.

Новое издание появится под лозунгом «Играйте в лучшее». И задача его главного редактора, моего коллеги Андрея Ленского, состоит в том, чтобы, выбирая из широкого компьютерно-игрового потока самые сильные и качественные игры, давать вам по ним предельно глубокую и всеохватывающую информацию, которая представит огромный интерес как для начинающих игроков, которым требуется твердая рука поводыря в мире игр, так и для опытных геймеров, которые сами могут вести кого угодно куда угодно, а в играх ищут секреты, неочевидные хитрости и оригинальные тактические изыски.

Новый журнал будет называться соответственно своему направлению — «Лучшие компьютерные игры» (прямой преемник нашей давней одноименной книжки, впрочем, не имеющий к ней никакого отношения). Он не ограничится

одними лишь руководствами, прохождениями, тактикой и секретами, но будет еще и содержать лаконичные и четкие обзоры выходящих игр (лучших, конечно), краткую информацию по ожидающимся играм (только тем, от которых можно ожидать великого), а также — новости, немножко юмора, отнюдь не немножко кодов. К журналу будет приложен компакт-диск, на котором найдут свое место различные игровые адд-оны, патчи, демки, видеоролики и, наконец, дополнительные главы руководств и прохождений.

Журнал «Лучшие компьютерные игры» призван не заменить «Игроманию», а стать ее логическим дополнением и продолжением. Насколько он актуален конкретно вам — смотрите сами, в зависимости от личных пристрастий и интересов.

Полагаю, о «Лучших компьютерных играх» я вам рассказал достаточно. Обратимся к новому номеру «Игромании». Во-первых, рапортую вам о наконец-то свершившемся создании дизайна для третьей и последней «игростроительной» рубрики. Для «Самопала». Как и раньше, мы ждем ваших отзывов. Во-вторых, в «Мастерской» начата линейка статей по строительству уровней в *Aliens vs. Predator 2*. В-третьих, рядом, на страницах «Вскрытия», совершается очередное чудо: вам предлагается выступить в роли творца миров и, не обладая специализированными знаниями, сотворить новую игру на основе движка *Icwind Dale 2*. В-четвертых, в «Территории разлома» начата серия статей по истории спецназа... эй, подождите! Ну вот, половина читателей уже перелистала журнал до «Разлома» и запоем читает.

Продолку. Итак, в-пятых, мы подводим итоги Героического Конкурса, ставшего самым масштабным конкурсом за всю историю игровых журналов. Более трехсот пятидесяти карт поступило к нам в редакцию, и на компакт-диске ждут лучшие из них. А на страницах «Мозгового Штурма» происходит вручение призов победителям.

И там же, буквально страницей раньше, стартует новый мегаконкурс, который мы полюбим называть «народно-революционным штурмом». Революционность «Скринмании» (именно так называется новое состязание) заключается в том, что принять участие и победить в ней может абсолютно любой игроман. Согласно проведенному на игроманском сайте опросу (поэтому, кстати, и «народный»), большинству оказался интересен конкурс на самый прикольный игровой скриншот. Что ж... «Скринмания» ждет вас. Подробности — на страницах «Штурма».

Напоследок хочу обратить ваше внимание на новую под рубрику «Железного цеха». Она именуется «Новости рынка» и посвящена обзору различных существенных железных новинок, которые появились в продаже на территории России. Под рубрика начала существовать номер назад, сразу заслужила массу положительных отзывов и, как следствие, становится полноправной частью журнала. Так сказать, прошу любить и жаловать.

На этом все. Желаю вам хорошо подготовиться к Новому Году и встретить его во всеоружии — играя в самые классные игры, вышедшие в 2002-м!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

ПОДПИСКА НА «МАНИЮ» 2003

	ПОДПИСНЫЕ ИНДЕКСЫ	
	80288, 80289	
	45498	

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Евгений Исупов (isupoff@igromania.ru)

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)
Зам. главного редактора
Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru)
Редакторы
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)
Арт-директор
Илья Галиев (jb@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Роман Грыныха (wanderer@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Вспомогательный состав
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Илья Викторов (orange@igromania.ru)
Дмитрий Бурковский (dmitri@igromania.ru)
Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka@igromania.ru)
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина (kat@igromania.ru)
Корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин (sales@igromania.ru)
(podpiska@igromania.ru)
Евгений Гудошников, Серьян Смакаев
Дмитрий Коноваленко

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА

Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
тел./факс 231-2364

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, тел./факс 231-2364
e-mail: editor@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy, Finland
Печать компакт-диска: "Ark систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com,
www.arkcd.com.

© «Игромания», 1998-2002.
Тираж 72.400.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-11

Игры	06
Индустрия	09
Даты выхода игр	10
Россия	10
Интересности	11

CD-МАНИЯ

12-24

Руководства и прохождения	12
KODEX	12
ИГРОВАЯ ЗОНА	12
Тема компакт: Return to Castle Wolfenstein: Metro Levels	14
Демоблок	18
Deathmatch	18
По журналу	18
Мозговой штурм	20
Софтверный набор	20
Драйвера	23

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

26-47

В разработке: Первый взгляд

26-30

Final Score, Galleon	26
Ghost Master, Knight Raider, The Mi'Jarin Chronicles: The Path to War	28
Post Mortem, Warrior Kings: Battles	30

В разработке: Будем ждать?

32-47

UFO: Aftermath	32
Postal 2	36
Judge Dredd vs. Judge Death	38
Tron 2.0	42
XIII	46

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

48-53

The Elder Scrolls III: Tribunal	48
Lionheart	52

R&S: ВЕРДИКТ

54-83

Вердикт: Краткие обзоры

54-56

FILA World Tour Tennis, NASCAR Thunder 2003, Real War: Rouge States, Speed Challenge — Jacques Villeneuve's Racing Vision	54
US Most Wanted — Nowhere to Hide, US Open 2002	55
Tiger Hunt, Zelenhgorm: The Great Ship — Episode 1, Три богатыря	56

Вердикт: Краткие обзоры. Локализации

56-59

Age of Wonders II: The Wizard's Throne	56
Delta Force: Операция "Кинжал", Duke Nukem: Manhattan Project, The Elder Scrolls III: Morrowind	57
Рыцари Креста (Knights of the Cross), Затерянный мир 4: Храм аиста, Возмещение ущерба	58
Командир, Платипус: Пластилиновая угроза, Сибирь	59
Даты выхода отечественных локализаций	58

Вердикт: Дождались!

60-83

Hitman 2: Silent Assassin	60
Project Nomads	64
Bandits: Phoenix Rising (Безумный Маркс)	68
America's Army: Operations	70
Beam Breakers	74
Need For Speed: Hot Pursuit 2	76
NHL 2003	80
FIFA Soccer 2003	82

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

84-89

История спецназа. Часть I: Становление	84
Файловые кущи. Обзор файловых менеджеров нового поколения	88

ИГРОВОЕ КИНО

90-91

Новые времена, новые герои	90
----------------------------	----

DEATHMATCH

92-103

Новости Deathmatch	92
Quake III Arena	92
Unreal Tournament	92
Counter-Strike	94
Return to Castle Wolfenstein	95
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	96
Operation Flashpoint	98

Deathmatch: Киберспорт

100-103

Вести с полей	100
Репортажи. World Cyber Games 2002	101

ВСКРЫТИЕ

104-106

Новый Год в долине ледяных ветров. Создание игры на движке Icewind Dale 2	104
---	-----

МАСТЕРСКАЯ/РЕДАКТОРЫ

108-117

Свой среди чужих, чужой среди хищников. Создание уровней для Aliens versus Predator 2	108
Все о редакторе Neverwinter Nights. Ноктюрн влюбленного зомби. Часть вторая	112
Игровые редакторы	116

САМОПАЛ

118-124

Беспредел простоты. Основы игростроения на Flash. Часть первая.	118
Движок движку — рознь	122

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

99 Bottles	-18
Absolute Collapse	-18
Aces Of World War I	-18
Age of Empires II: The Conquerors	-12
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	-56
Aliens vs. Predator	-90
Aliens vs. Predator 2	-20, 108
America's Army: Operations	-70
AquaZots	-08
Baldur's Gate	-153
Ball Inferno	-18
Bandits: Phoenix Rising (Безумный Маркс)	-68, 155
Battle Realms: Winter Of The Wolf	-18
Beam Breakers	-74, 154
Blip and Blop: Balls of Steel	-18
BMX XXX	-08
Bongo The Rabbit	-18
Breed	-07
Bridge Builder	-16
Bugatron Gold	-18
Chicken Shoot	-07
Civilization III	-12
Civilization III: Play the World	-18
Counter-Strike	-12, 18, 94, 100
Deep Sea Tycoon	-08
Delta Force: Black Hawk Down	-07
Delta Force: Операция "Кинжал"	-57
Diablo II	-11, 16
Disciples	-116
Disciples II: Dark Prophecy	-116, 154
DOOM	-08
Dragon Empires	-06
Duality	-10
Duke Nukem: Manhattan Project	-57
Dungeon Keeper	-156
Dungeon Siege	-12
Elder Scrolls III: Morrowind	-14
Emergency 2	-18
Emperor: Battle for Dune	-12
EverQuest	-09
FIFA Soccer 2003	-82
FILA World Tour Tennis	-54
Final Fantasy	-16
Final Score	-26
Formula 1	-156
Galleon	-26
Gem Drop	-18
Ghost Master	-28
Ghost Recon	-16
Golf Resort Tycoon II	-18
Grand Theft Auto 3	-14, 16, 18, 153
GTA: Vice City	-153
Gutterball 3D	-16
Half-Life	-14
Heavy Gear	-156
Heroes of Might and Magic IV	-14, 16, 18, 20, 182
Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm	-18
Hitman 2: Silent Assassin	-07, 18, 60, 154, 191
Hot Wheels Bash Arena	-18
I.G.I. 2	-07
Icewind Dale	-153
Icewind Dale 2	-104
Imperium Galactica III	-07
Jedi Knight 2: Jedi Outcast	-14, 94, 96
Judge Dredd	-38
Kingdom Under Fire: The Crusaders	-10
Knight Raider	-28
Korea: Forgotten Conflict	-06
LaserAge Gold	-18
Lionheart	-52
Mafia	-16, 154, 156
Manic Minefields	-18
Max Payne	-16
Medieval: Total War	-10, 18
Microsoft Train Simulator	-16
Mobile Forces	-156
Moorhuhn	-07
Mortal Kombat	-90
Motor City Online	-10
NASCAR Thunder 2003	-54
Necrodome	-156
Need For Speed: Hot Pursuit 2	-10, 18, 76
Neverwinter Nights	-16, 112, 192
NHL 2003	-80
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way	-12, 18, 154, 156
Operation Flashpoint	-98
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	-16
Operation Flashpoint: Resistance	-18
Panzers	-06
Papyrus, Pontifex II	-18
Persian Wars	-156
Phantom Crash	-10
Post Mortem	-30
Postal 2	-36
Project Nomads	-64
Pucha	-155, 156
Purge	-06
Pusher	-18
Quake	-16
Quake III	-11, 16, 18, 92, 100
Raptor: Call of the Shadows	-157
Real War: Rouge States	-54
Resident Evil	-90
Return to Castle Wolfenstein	-16, 91, 95
Return to Castle Wolfenstein: Metro Levels	-14
Robot Warfare	-148
Rocket Elite	-18
RollerCoaster Tycoon 2	-18
RoX	-16
Schizm	-10
Serious Sam	-16
Shogun: Total War	-10
Shockwave MahJong	-16
Soccer Manager	-18

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Забятая Корея

Издательская компания Cenega анонсировала новый RTS — Korea: Forgotten Conflict. Действие игры разворачивается в период с 1950 по 1953 год во время войны в Корее. Итоги войны плачевны: 450 тысяч убитыми со стороны союзников и почти два миллиона смертей у коммунистов. Разработчики постарались усилить атмосферу посредством многочисленных видеовставок. Что касается непосредственно самого процесса, то нам обещают непрерывные бои на улицах Сеула, аэродромах, в лагерях военнопленных, на различных заводах и в монастырях (да-да, нас пустят внутрь зданий) на протяжении 15 миссий. Разработкой игры занимается студия Plastic Reality Technologies, которая обещает, что игра выйдет во втором квартале 2003 года.

Гусеницами по ухабам

Компания CDV Software подписала договор с венгерской студией Stormregion (разработчики S.W.I.N.E.), согласно которому CDV будет издавать танковый симулятор PANZERS, релиз которого запланирован на четвертый квартал следующего года. На танке можно будет проехаться по тридцати миссиям, поделенным на три кампании (советскую, немецкую и союзническую). Действие игры разворачивается во время Второй мировой войны. Имеющиеся в Сети скриншоты впечатляют невероятно краси-



PANZERS

вой графикой. Особенно хорошо смотрятся трехмерные модели техники, которой насчитывается более ста единиц, причем все они — виртуальные копии реальных прототипов. Солдаты и здания также не подкачали. Основные признаки хита... Остается только надеяться, что разработчики создадут динамичные и интересные миссии. Вспоминая S.W.I.N.E., в это легко верится.

Потерянный во времени

Компании Got Game Entertainment и Zima Software подписали соглашение, по которому GGE будет издавать новый проект Zima Software — адвенчуру Time Guard. По сюжету мы выступаем в роли частного детектива Панкрача (Pankrac). Неторопливый ритм жизни частного сыщика прекращается в тот момент, когда с ним на связь выходит советский ученый по фамилии Сантузов (Santusov). Сантузов умуд-



Time Guard

рился разработать машину времени, и вот теперь его изобретением интересуется советская разведка. Панкрач отправляется в будущее, чтобы выяснить, действительно ли спецслужбы украдут изобретение Сантузова и используют для реализации своих коварных планов. В будущем перед нашим детективом предстанет страш-

ная картина — Советский Союз в роли мирового захватчика. Надо возвращаться в прошлое, чтобы предупредить ужасные события, но вот беда — машина времени сломалась. Мы застряли в будущем, а единственный способ починить машину — найти Сантузова. Задача, мягко говоря, непростая. Да еще разработчики то и дело подкидывают нам всяческие головоломки и загадки. Разбираться, что к чему, нам предстоит в первом квартале 2003 года.

Дракон опаздывает

Ребята из Codemasters сообщили, что начало бета-тестирования MMORPG Dragon Empires откладывается до мая 2003 года. Напомню, что изначально игру планировалось тестировать этой зимой. Причиной задержки стало желание разработчиков "добавить ряд нововведений, которые буквально потребовали геймеры". Квестовой системе в Dragon Empires все-



Dragon Empires

таки быть. Для тех, кто совсем не знаком с проектом, скажу, что основной упор в игре делается на мультиплеер и на клановую борьбу. Вступая в кланы, игроки могут сражаться с другими кланами, обменивать и создавать (!) различные предметы. Ну а можно и просто бродить по невероятно красивому миру игры, ничем себя не утруждая (взгляните на скриншот). В игре предусмотрены так называемые "великие" задачи. Например, можно завоевать все пятьдесят имеющихся в Dragon Empires городов и тем самым закончить игру. Вот только вероятность такого исхода — невелика. Очень интересный проект, нестандартный подход разработчиков к созданию вселенной. С нетерпением ждем выхода.

Полное очищение

Freeform Interactive не без радости сообщила, что издателем ее нового проекта станет компания Tri Synergy. Напомню, что Purge (а именно так называется игра) — гремучая смесь FPS с элементами RPG, ориентированная на мультиплеер. В игре нас ждут восемь различных классов, двадцать четыре боевых навыка и тридцать два вида оружия. Все это будет отображено посредством новенького движка LithTech Talon. А вот насколько тщательным будет исполнение, мы увидим в первом квартале 2003 года.



Purge

СРОЧНО ВНОМЕР

Пуго осиротела

Грустная новость пришла к нам из офиса компании Pyro Studios. Гонзо Суарес (Gonzo Suarez) — создатель и крестный отец знаменитой серии Commandos — ушел из компании. И



Commandos 3

не просто ушел, а забрал с собой еще 11 человек, включая ведущего разработчика Jon Beltran de Heredia. Именно эти люди создавали в 98-м Commandos: Behind Enemy Lines, в 99-м — Commandos: Beyond the Call of Duty, а в 2001 году — Commandos 2: Men of Courage. Общий объем продаж этих хитов составил более трех миллионов коробок. Кого в Pyro Studios подключат к разработке следующей, третьей серии Commandos — пока остается загадкой. Известно лишь, что Суарес вместе со своей командой решил основать новую компанию — Arvirago Entertainment, которая займется проектом The Lord of The Creatures. Никаких деталей о новой игре пока не сообщается.

Как бы то ни было, нам с вами остается лишь пожелать удачи Суаресу в его начинаниях, а также надеяться, что в Pyro найдут достойных людей, которые смогут и дальше гордо нести знамя Commandos.

Праздник откладывается

Сразу несколько крупных компаний объявили о переносе дат выхода своих проектов на 2003 год. Во-первых, NovaLogic перенесла дату релиза своего готовящегося хита — Delta Force: Black Hawk Down. Перенесла надолго — на первый квартал 2003 года. Президент NovaLogic, Ли Миллиган (Lee Milligan), поспешил оправдаться перед геймерами. Отговорка стандартная: не хотят разочаровывать фанатов.



Delta Force: Black Hawk Down

Следующей компанией, не успевшей запрыгнуть в поезд под названием "2002 год", числится CDV. Она объявила сразу о двух задержках: экшене Breed и стратегии Imperium Galactica III. В первой игре разработчики добавят поддержку видеокарточек следующего поколения, а во второй — обновят режим мультиплеера. Работы решено проводить до второго квартала 2003 года.

И последняя парочка переносов на февраль 2003 года: I.G.I. 2 и Tomb Raider: The Angel of Darkness. Увы, ни Innerloop, ни Eidos так толком и не смогли объяснить причины задержки проектов на несколько месяцев. Судя по всему, разработчики хотят еще раз проверить исходный код на предмет вездесущих ошибок.

Ножки Буша

Moorhuhn! Сколько мы писали об этой игре! Петухи и куры, бесшабашно летящие прямо в перекрестие вашего прицела. Ба-бах! Перья в одну сторону, опаленная тушка — в другую. Тысячи людей по всему миру в прямом смысле просаживают (пулями в петухов) рабочее время, играя в "Курошлепа". ZUX-XEZ

Entertainment решила повторить успех известной игры, создав Chicken Shoot (а компания "Акелла" издаст игру как "Куробойку"). Нам снова предстоит встреча с представителями класса птиц семейства куриных. При беглом просмотре игра сильно напоминает Moorhuhn. При более глубоком взгляде напоминает еще сильнее. Но! Масштабы. Более пяти тысяч нарисованных от руки анимаций, шесть различных видов оружия, два режима игры, пять оригинальных уровней (плюс один бонусный) с необычными заданиями и приколами. Все это приправлено мультяшной графикой и сонным звуком. Так что, товарищи директора и прочие начальники, готовьтесь к новому уходу ваших сотрудников в виртуальность. Какие там отчеты и сметы за квартал... Куры! Вот мечта любой секретарши или бухгалтера. Впрочем, еще рано начинать ставить парали на компьютеры, вынимать из системников CD-приводы и иными способами предотвращать доступ игр на винчестер. А вот ближе к весне можете начинать хвататься за голову: работа в офисах просто встанет.



Chicken Shoot

Мафия бессмертна

Из недр корейской студии Heksplex Entertainment долетела до нас информация о новой стратегии в реальном времени с внушительным названием The Boss: La Cosa Nostra. Казалось бы, такое название больше подходит для экшена, но азиаты, как и сама Азия, — дело тонкое. Тем не менее отходить от уличной темы даже в RTS никто не собирается. Поэтому нас ждет долгая (на протяжении двадцати миссий) и кровопролитная борьба за передел сфер влияния. Когда разборки в сингле будут закончены, можно будет отправиться на просторы Интернета. А благодаря красивой графике, обилию видеовставок и прочим вкусностям вы просто обречены провести в онлайн не один десяток часов. Дата выхода игры пока не разглашается.

Сикхи против Eidos

Кто бы мог подумать, что в недавно вышедшем Hitman 2: Silent Assassin некоторые деятели найдут выступление против всемирно признанных религий. Так, например, представители индуистской секты сикхов посчитали, что разработчики игры представили их в образе террористов. В то же время последователи буддийского направления в религии также протестуют. По их мнению, больно уж по-

Акелла

DANCE 5

электронный
Ди-Джей

eJay

Вы любите музыку и всегда поражались теми, кто создает зажигательные ритмы? Теперь у вас есть реальный шанс написать собственную композицию в стиле dance, не тратя времени на изучение большого количества сложной техники. Новая версия программы Dance eJay 5 из популярной во всем мире серии eJay позволит вам устроить на персональном компьютере целую студию звукозаписи, где все детали написания нового dance-хита вы будете создавать лично, используя интуитивно понятный интерфейс.



электронный
Ди-Джей

Хаус

eJay

Легко ли создать свой собственный музыкальный шедевр, не имея достаточных знаний и музыкальных инструментов под рукой? Легко, но только при условии, что вы воспользуетесь уникальной мультимедийной программой House eJay! Данное программное обеспечение разработано с такой целью, что бы позволить пользователю создавать собственные композиции в таком популярном музыкальном направлении как "хаус", не прибегая к долгому и скучному изучению программ.

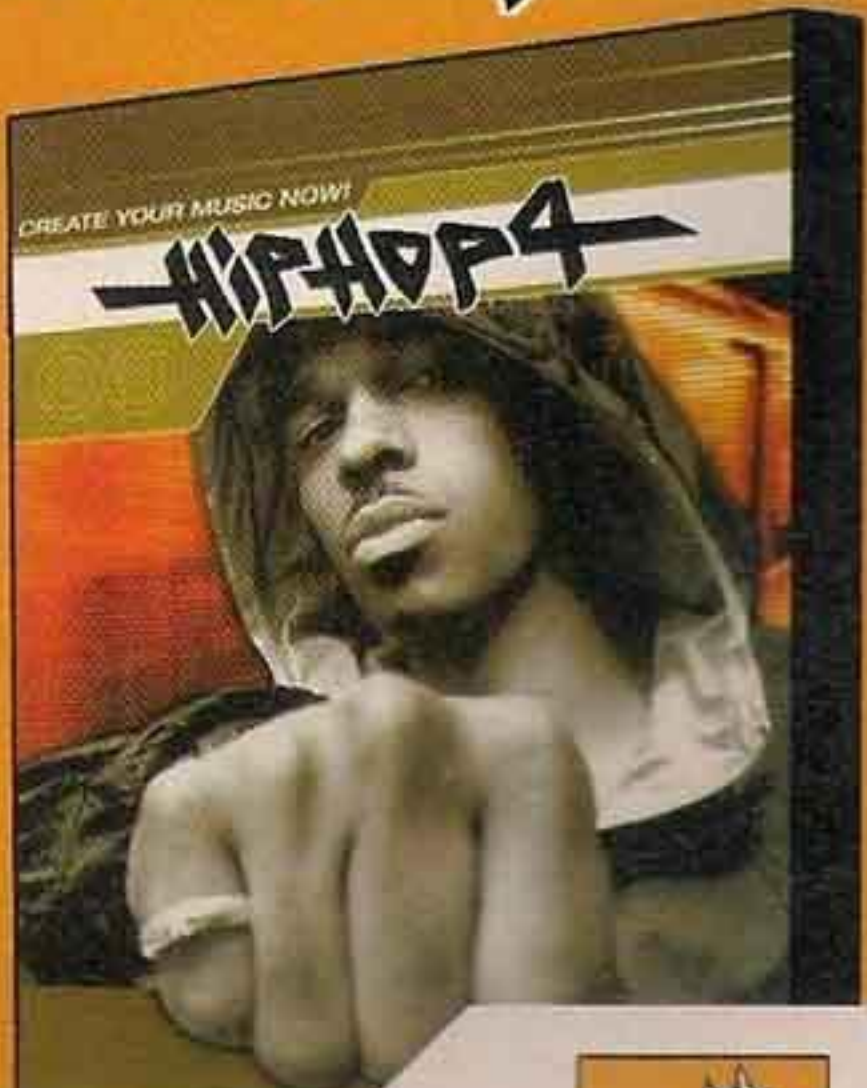


электронный Ди-Джей

Хип-Хоп 4

eJay

Легко ли быть звездой хип-хопа? Сложно, но нет ничего невозможного, тем более что перед вами уникальнейшая программа Hip Hop 4 из популярной во всем мире серии eJay! Данное программное обеспечение (ПО) разработано с такой целью, что бы позволить пользователю создавать собственные композиции в таком популярном музыкальном направлении как Hip Hop. Так что, берите в руки Hip Hop 4 eJay и попытайтесь встать в один ряд с такими известными реперами как Coolio и Eminem...



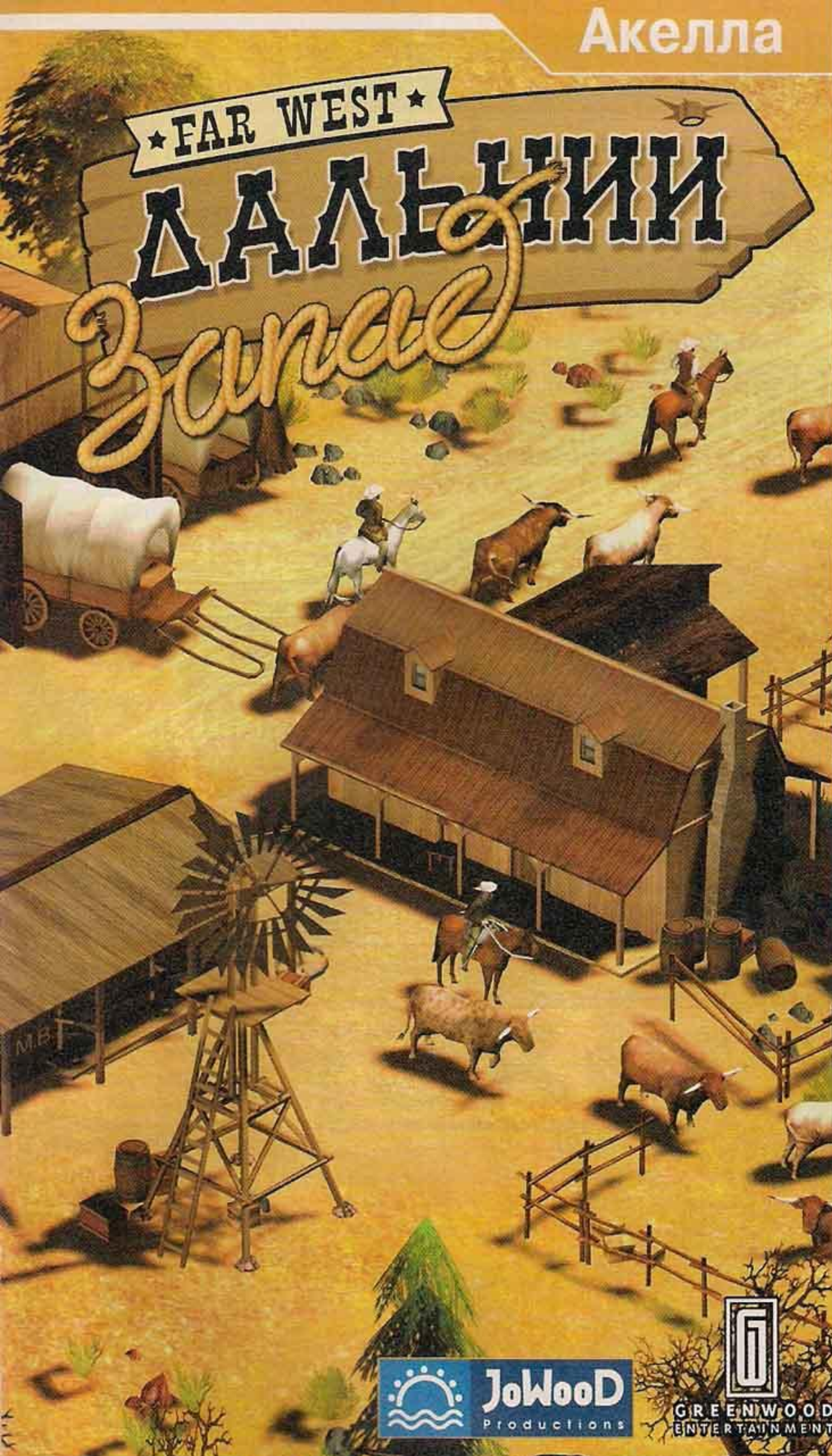
www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "Empire Interactive", © 2002 "eJay"

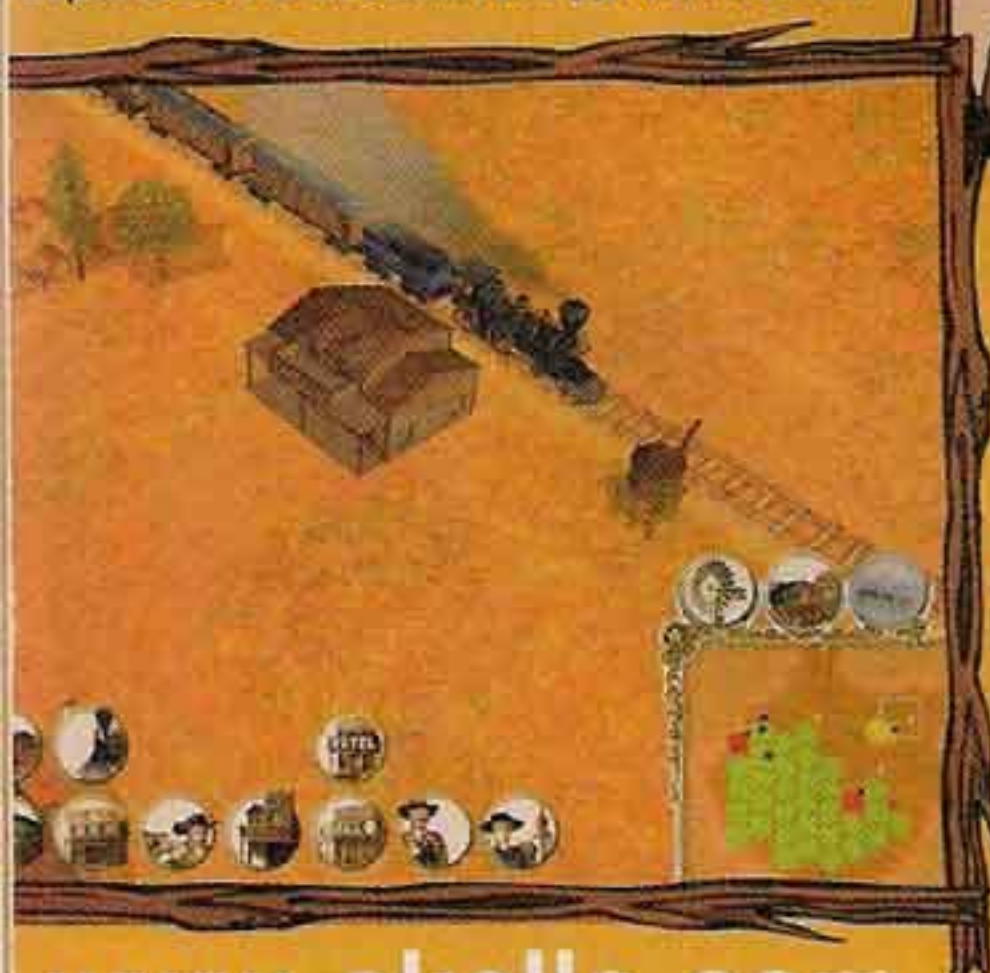
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com





pc cdrom

Ранчо на Диком Западе! В новой ритал-тайм стратегии нет никаких идилий! Индейцы и бандиты - вот суровые будни честного ковбоя. Стройте ранчо, нанимайте работников, развивайте бизнес, обороняйтесь от нападений извне и пытайтесь справиться с внутренними конфликтами. Народ на Диком Западе дикий, а потому стрельбы не избежать. Удачи, Ковбой!



- ✶ Взрывоопасная смесь торгового симулятора и военной стратегии
- ✶ Множество прекрасно анимированных персонажей
- ✶ Возможность изменять масштаб изображения вкупе со свободным вращением камеры
- ✶ Поддержка многопользовательского режима

www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "JoWood Productions", © 2002 "Greenwood Entertainment"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com



следователи культа в Hitman 2 похожи на учеников Далай-ламы. В связи с этим как буддисты, так и тридцать пять организаций сикхов по всему миру решили послать в Eidos гневную петицию. А заодно начали собирать со своих верных сектантов пожертвования на борьбу со злом в лице упомянутой компании. Правда, я очень сильно сомневаюсь, что собранные деньги пойдут на оплату адвокатов и судебные разбирательства. Да и вряд ли дело дойдет до суда. Покричат, покричат, да пойдут снова играть в Silent Assassin.

Крутой, как скала



Will Rock

Компания Ubi Soft объявила о подписании договора со студией Saber Interactive. Ubi Soft будет издавать новый FPS от Saber — Will Rock. На всякий случай напомню, что главный герой игры отправляется в античную Грецию, чтобы надрать не один десяток задниц различным мифологическим тварям. В пути через

огонь, воду и медные трубы (что равносильно десяти огромным сингловым уровням) нам будет помогать богатый арсенал оружия: пушки, арбалеты и прочие баллисты. При желании можно выделить немного времени на осмотр местных достопримечательностей. Правда, сделать это получится не раньше первого квартала следующего года — именно тогда игра появится на прилавках магазинов.

Главное — мобильность

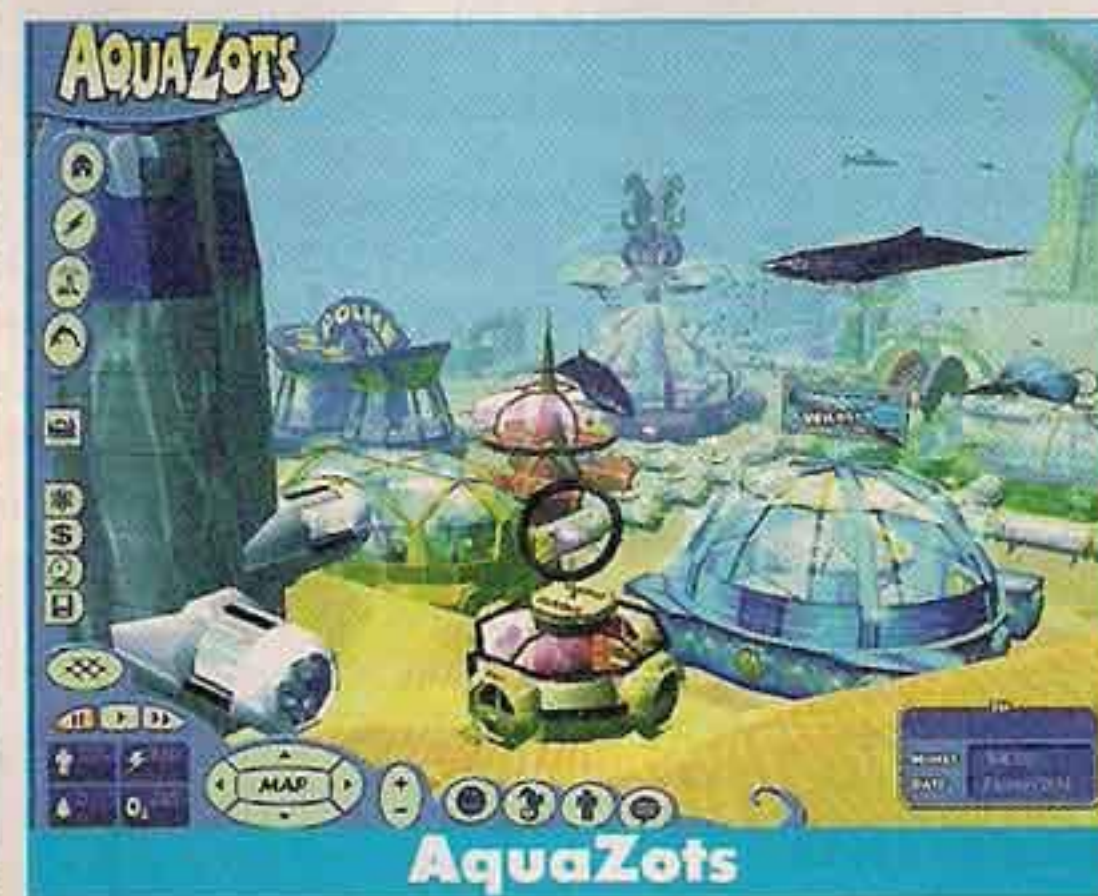
Куда только не портировали DOOM... А действительно, куда? До недавнего времени Doom не переносили лишь на мобильные телефоны, но теперь и этот барьер преодолен. Английская компания WildPalm взяла и донесла всю прелесть DOOM до Nokia 7650. Игра распространяется на правах shareware. Правда, за качественный звук (да и вообще за его наличие) все же придется доплатить десять зеленых банкнот. Но я думаю, настоящих фанатов это вряд ли остановит.

Кстати, еще одной популярной игрой, удостоившейся чести быть портированной на мобильник, стал Tony Hawk's Pro Skater 4. Пока игра доступна лишь для счастливых обладателей Motorola T720. Но в будущем компания AT&T Wireless планирует перенести игру на все сотовые, где установлена JAVA.

Глубокое и синее

Вот уже более пяти месяцев ребята из Anarchy без еды, воды и всякого намека на сон работают над игрой AquaZots. Как, вам это название

ни о чем не говорит? Оно и понятно, ведь еще совсем недавно проект назывался Deep Sea Tycoon. Смена названия обусловлена тем, что по своему наполнению игра уже давно вышла из разряда "тайкунов". Тут вам и стратегия, и симулятор, и еще неизвестно что. Адская смесь из самых различных жанров. Подводная жизнь кипит. Сможем ли мы плыть по течению?



AquaZots

Ответ на этот вопрос мы получим не раньше первого квартала следующего года.

Грязные делишки

Моется тот, кому лень чесаться. Именно так может звучать вольный



BMX XXX

перевод нового лозунга Acclaim Entertainment — главного бредогенератора в игровой индустрии последнего времени. И как это часто бывает с Acclaim, разразился очередной (пусть и очень небольшой) скандал. Австралийские надзорные органы за-

браковали новую игру от Acclaim — BMX XXX. Количество иксов в названии не случайно. Ибо хотя основной упор и делается на спортивные соревнования на велосипедах, участники этих самых соревнований поголовно делятся на две группы: проститутки и сутенеры. Первые — вечно голые (и как они ничего себе не натерли), вторые — вечно матерящиеся. Вдобавок к австралийскому запрету, игру отказались продавать крупнейшие гипермаркеты: Wal-Mart, Toys R Us и KB Toys.

В утешение Acclaim можем сказать лишь, что продавать в Австралии в этом году запретили даже Grand Theft Auto III. А сколько было вылитой грязи и высказано критики в адрес Rockstar Games и Take Two Interactive... Тем не менее Take Two с низов индустрии разом поднялась на третье место среди издателей. Так что кто знает, вдруг скандальная репутация Acclaim пойдет компании на пользу. Пиар бывает разный.

ИНДУСТРИЯ

Закупки Activision

Компания Activision — один из лидеров на издательском поприще — решила взять под свое крыло очередную группу разработчиков. На этот раз выбор гиганта пал на студию Luxoflux Corporation, которая займется созданием экшена True Crime: Streets of L.A.. В прошлом Activision уже сотрудничала с Luxoflux, но то были разовые заказы на небольшие игры. Теперь компания решила поближе познакомиться с разработчиками. Сама студия Luxoflux базируется в Санта-Монике (штат Калифорния) и состоит всего из тридцати человек.



True Crime: Streets of L.A.

В Activision считают, что они выбрали хороший способ потратить деньги, благо денег этих у компании становится все больше и больше. Согласно аналитическим данным, прибыль компании за первую половину 2002 года выросла на 44 процента по сравнению с таким же периодом предыдущего года. Если обратиться к конкретным цифрам, то доход Activision составил 360,4 миллиона долларов. Для сравнения: не менее известная геймерам (и особенно любителям файтингов) компания Midway Games ожидает максимального дохода в 310 миллионов за целый год.

Дефолт в EverQuest

Создатели и идейные вдохновители самой популярной онлайн-игры EverQuest, Sony Online, не на шутку встревожены. Некоторые умельцы нашли способ и стали активно наполнять мир EverQuest виртуальными деньгами. Как известно, чрезмерно большая денежная масса в обращении предвещает лишь одно — инфляцию. И переживут ее лишь сильнее. Новичкам же придется очень тяжело.



EverQuest: The Planes of Power

Схема действия барыг достаточно проста. При помощи определенных макросов они объединяют небольшие суммы денег в куда более крупные фонды. Под это отведено большое количество компьютеров и создано множество подставных персонажей. После накопления определенной суммы на счету игрока жулики продают всем желающим виртуальные деньги уже за реальные банкноты. И хотя курс продажи достаточно низкий (350 долларов за сто тысяч виртуальных денег), недостатка в спросе мошенники не испытывают. Сейчас компания Sony предпринимает отчаянные попытки борьбы с жуликами. Хочется верить, что виновные будут наказаны.

Vivendi снова лихорадит

В Сети циркулируют слухи о том, что компания Vivendi Universal собирается выставить на продажу свое подразделение Vivendi Universal Publishing. Цель Vivendi — покрыть накопившуюся у компании задолженность в размере девятнадцати миллиардов евро. Напом-

1 ФУТБОЛ...

КРЯКИ И ПЛЮХИ

...ВСТУПАЮТ В ГОНКУ 2

pc cdrom

Перед вами самые сумасшедшие животные военной, решившие принять участие в своих собственных автомобильных гонках. И не удивляйтесь, эти зверюшки достаточно умны, хотя и наделены некоторой бесшабашностью. Выберите одного из более 30 уникальных пилотов, и пронеситесь с безумной скоростью по большому количеству дорог, начиная от Джунглей и Арктики и заканчивая Луной!

techland
software publisher



Может ли футбол быть несерьезным? Да, если в него играют Кряки и Плюхи! Забавные звери готовы устроить собственный чемпионат по этой популярной игре. Перед вами предстанет большое количество команд, каждая из которых со своими особенностями. И помните, хотя это все несерьезно, команда противника намерена серьезно обыграть вас!

www.akella.com

© 2002 "Akella"

© 2002 "Techland Software publisher"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328 тех.поддержка - support@akella.com





ню, что частью Vivendi Universal Publishing является Vivendi Universal Games, которая занимается, в частности, изданием хитов Blizzard. Будем надеяться, что слухи так и останутся слухами, поскольку продажа такого крупного издательского подразделения вряд ли положительно скажется на общей ситуации в игровой индустрии.

EA закрывает двери

Согласно сообщению на официальном сайте Motor City Online, компания Electronic Arts закрыла свою студию в Сиэтле. Именно эта студия занималась разработкой и поддержкой Motor City Online. Теперь же часть работников будет переброшена в канадскую студию в Ванкувере, которая отныне является центром разработки автосимуляторов от EA (последняя разработка — Need For Speed: Hot Pursuit 2). Что касается второй части временно уволенных, то они будут переведены в другие компании. Также сообщается, что закрытие студии в Сиэтле никак не повлияет на поддержку Motor City Online. Одно ясно совершенно точно: решение закрыть студию никак не связано с недо-

статком денег у EA, благо за полугодовой период компания умудрилась заработать аж 785 миллионов долларов и выйти в абсолютные лидеры среди игровых издателей.



Need For Speed: Hot Pursuit 2

РОССИЯ



Новинки от "Руссобита"



Duality

Компания "Руссобит-М" подписала договор с Phantagram Interactive на издание четырех игр на территории России, СНГ и стран Балтии. Счастливицами стали: футуристические экшены Duality, Phantom Crash и Strident, а также не менее футуристическая стратегия Kingdom Under Fire: The Crusaders. Даты выхода игр (даже приблизительные) пока, увы, не сообщаются.

Новогодний подарок от "Акеллы"



Pet Racer

Компания "Акелла" договорилась с Techland и теперь будет издавать у нас игры "Кряки и Плюхи вступают в гонку" (оригинальное название: Pet Racer). Перед нами самые сумасшедшие животные вселенной, решившие принять участие в самых настоящих автомобильных гонках. В игре нас ждут более тридцати разнообразных трасс, множество бонусов, несколько режимов игры, поддержка мультиплеера. Не обошлось и без красочной полностью трехмерной мультяшной графики — движок Chrome обязывает. А благодаря веселому и оригинальному геймплею игра наверняка станет хорошим подарком к Новому Году — как маленьким детям, так и их взрослым родителям. Выход запланирован как раз на середину декабря.

Союз VS Вермахт

Компания "Медиа-Сервис 2000" во второй половине декабря выпустит пошаговую страте-

гию "Русский фронт". Великая Отечественная война. Советские войска против Вермахта. Вы в качестве командира одной из армий — советской или германской — ведете в бой войска. Представлено несколько десятков войсковых операций 1941-1943 годов. И хотя историю в игре можно кроить, что называется, под себя, сами события исторически достоверны. Разработчики особое внимание уделили именно освещаемым событиям, точности исполнения элементов боевой техники и вооружения, а также обмундирования солдат и офицеров Красной Армии и Вермахта. Так что, товарищи историки и просто геймеры, ценящие качественные походы, не пропустите.

Первый пошел

Компания New Media Generation заключила договор с польским разработчиком и издателем, компанией Lemon Interactive, на издание на территории бывшего СССР игры "Нина: Дневники спецгента" (оригинальное название Nina: Agent Chronicles). Игра создается с привлечением команды разработчиков, представивших миру нашумевший квест Schizm. В основе сюжета лежит оригинальное произведение польского мэтра научной фантастики Конрада Левандовского. Прототипом главной героини стала красавица топ-модель из Польши — Иза Чарнека. Сюжет игры, как это следует из названия, повествует о спецоперациях агента международной антитеррористической организации. Как заявляют представители NMG, игра — не очередной шутер с бес-



Nina: Agent Chronicles

смысленной массовой бойней. Основной упор сделан на способы ведения боя, тактику и ловкость при использовании оружия. Что ж, посмотрим. По крайней мере, возможность контролировать сознание противника уже привлекает внимание к игре. Что касается непосредственно релиза, то он намечен на 2003 год.

Даты выхода игр

Ноябрь

Armored Task Force	04
O.R.B.	05
Project Nomads	05
Robin Hood: The Legend of Sherwood	05
MechWarrior IV: Mercenaries	07
RalliSport Challenge	07
Harry Potter and the Chamber of Secrets	15
James Bond 007: Nightfire	18
MoH: AA — Spearhead	18
TOCA Race Driver	22
Post Mortem	25
Gothic II	29
Xpand Rally	29

Декабрь

Drome Racers	07
Summoner 2	11
One Must Fall: Battlegrounds	15
Will Rock	16
Vietcong	17
1914 — The Great War	20
Fahrenheit	20
Stalingrad	21
Karma: Immortality	22
Red Faction 2	24
UFO: Aftermath	25

Январь

Indiana Jones and the Emperor's Tomb	03
Lock On: Modern Air Combat	03
SimCity 4	14
Republic: The Revolution	16
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	20
Thorgal: No Man in This World	29
Impossible Creatures	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Тройня у 1С

1С подписали договор с Activision на издание в России, на территории стран СНГ и Балтии сразу нескольких игр. Первым в списке стоит продолжение культовой стратегии Shogun: Total War — Medieval: Total War. Далее следует не нуждающийся в представлении кровавый экшен Soldier of Fortune 2: Double Helix. Ну и, наконец, для поклонников вселенной Star Trek 1С представит Star Trek: Star Fleet Command 3. Точные даты выхода игр пока не сообщаются. Но, скорее всего, всю эту звездную тройку мы увидим в начале 2003 года.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Бедная Microsoft

Бедная, бедная Microsoft, совсем отчаялась. Мало того, что прибыли уже не те, что раньше, так еще и пираты, оказывается, замучили. Представители компании громкогласно объявили всему миру свое недовольство тем, что оборот пиратского ПО (и игр) с каждым годом увеличивается. В частности, речь идет о распространении игр через Интернет. Согласно аналитическим данным компании, за последние три года количество сайтов, распространяющих нелегальщину, увеличилось на две тысячи (!) процентов. В разгуле онлайн-пиратства представители компании обвиняют провайдеров высокоскоростного доступа в Интернет и онлайн-платежные системы. Почему, спросите вы? Ответ очевиден: по выделенным линиям пиратское ПО очень быстро расплодится по сайтам, а благодаря платежным системам можно не только покупать программы по краденым кредитным карточкам, но и оплачивать услуги некоторых пиратов.

Немного передохнув после подобного заявления, Microsoft подписала контракт с крупнейшей в Америке пивоваренной компанией **Budweiser**. Согласно контракту, Microsoft предоставит три сотни приставок **Xbox** для демонстрации оных в крупных барах по всей Америке, а также проведения различных конкурсов и турниров с призами. Что ж, подобная политика Microsoft по продвижению Xbox, как показывает практика, все же приносит свои плоды. Даже несмотря на то, что **PS2** продолжает уверенно лидировать на консольном рынке.

Золотые пальцы

Чего только не придумают люди. Вот **Алекс Никитин (Alex 'dreg' Nikitin)** из Лондона застраховал свои пальцы на 375 тысяч фунтов стерлингов. Алекс — участник одного из крупнейших киберспортивных соревнований — **World Cyber Games 2002**. Молодой человек не на шутку обеспокоен: а вдруг он повредит пальцы на руках при игре в **Quake III**? Чем только черт (и клавиатура) не шутит. Открытый перелом указательного пальца — это вам не шутка. Это серьезная профессиональная травма. Пока, правда, неизвестно, собирается ли Алекс застраховать также пальцы на ногах, голову, колени, а также другие части тела, подверженные тяжелым физическим нагрузкам во время игры в современные экшены. По непроверенным данным, Алексом уже заинтересовался целый ряд институтов мозга. По их мнению, такой человек должен находиться под неусыпным присмотром врачей. А то не дай бог свернет себе что-нибудь... Страховая компания разорится.

Blizzard защищается

На официальном сайте службы **Battle.net** появилось гневное сообщение от представителей компании **Blizzard**. Суть его в том, что на мир **Diablo II** на **Battle.net** был предпринят ряд так называемых Denial of Service атак. Все атаки были успешно отражены и почти не сказались на общей стабильности и работоспособности серверов. **Blizzard** также напомнила юным хакерам, что подобные действия преследуются по закону. Только будет ли толк от этих напоминаний — большой вопрос.

Нелепая смерть

В последнее время игровые новости, приходящие из Кореи, почему-то автоматически ассоциируются с чьей-либо смертью. То ли корейцы рекорд по сиденью за компьютером поставить пытаются, то ли еще что... Но факты есть факты. В Интернет-кафе города **Кванджу** (260 километров к юго-западу от Сеула) скончался 24-летний молодой человек. По свидетельствам очевидцев, **Ким** (именно так звали фанатика виртуальных развлечений) был буквально приклеен к компьютеру в течение 86 (!) часов подряд. Естественно, ни о каком приеме пищи или сне речь даже не шла. В итоге молодой человек сначала потерял сознание за компьютером, но потом все-таки пришел в себя и отправился в туалет... где чуть позже и был найден мертвым. Южнокорейская полиция на всякий случай начала расследование случившегося, хотя совершенно очевидно, что **Ким** просто-напросто чересчур злоупотреблял компьютерными играми.

Еще один подобный случай был зафиксирован чуть позже в Таиланде, где 27-летний житель этой страны также скончался от игровой "передозировки". Правда, своеобразный рекорд корейца так и не был побит. Житель Таиланда продержался за компьютером "всего" тридцать два часа. И, что удивительно, как и кореец, был найден мертвым именно в туалете. Может, это какой-то маньяк в азиатских компьютерных клубах завелся?

Товарищи, не занимайтесь самоистязанием. Кушайте побольше, спите подольше, читайте "Манию" — истинный рецепт долголетия. И, на всякий случай, не ходите в туалет в компьютерных клубах. Мало ли.

Искусство для всех

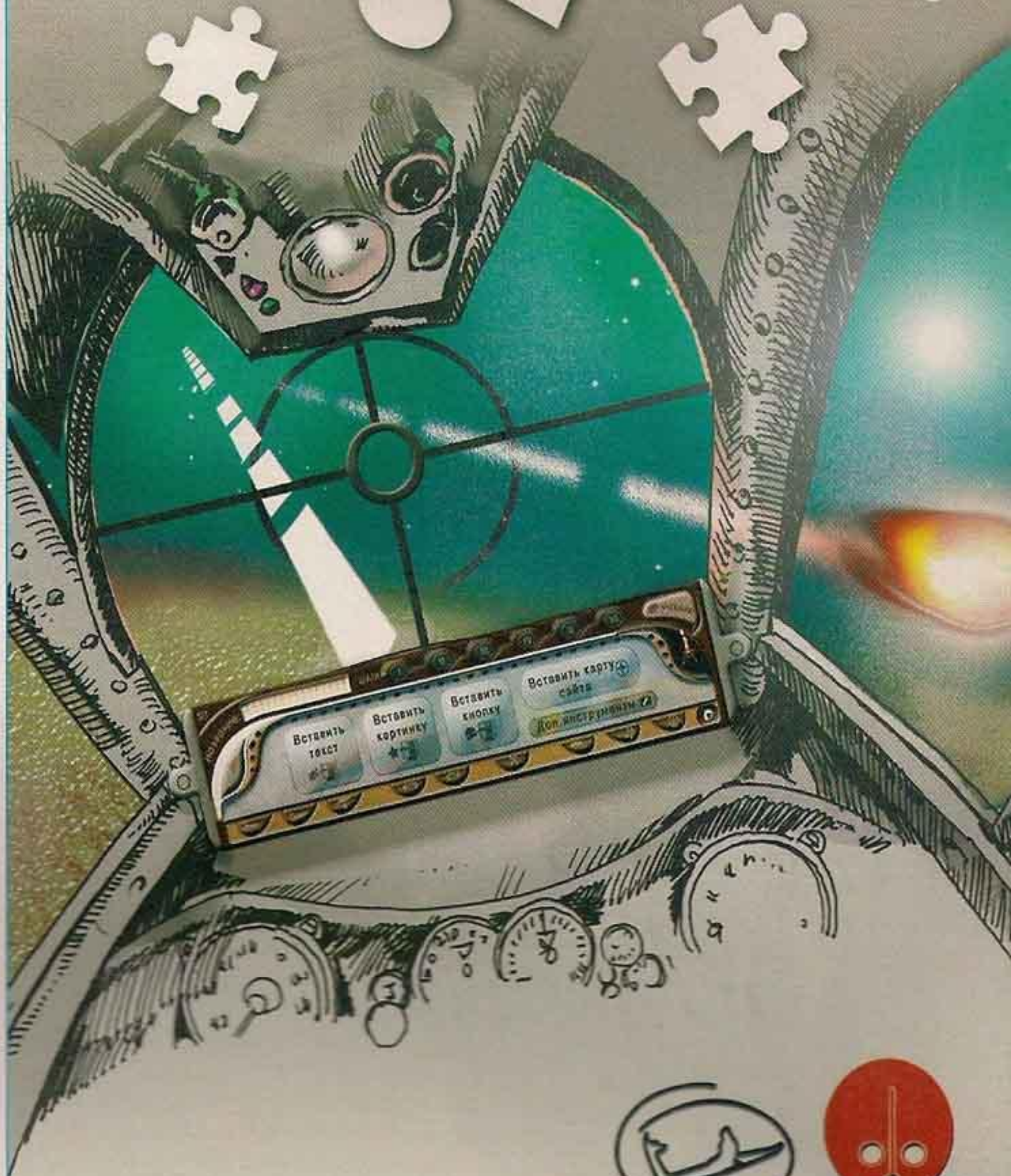
В октября месяце в Москве прошла московская часть голландско-русского проекта-акции **"ДЕБАТЫ И КРЕДИТЫ"**. В качестве одного из медиа-партнеров данного события выступил и журнал **"Игромания"**. Мероприятие было посвящено отнюдь не банковскому делу, а современному искусству. Участники проекта собственным примером доказывали, что можно выйти за пределы стерильных галерейных и музейных пространств.

Плакаты для оформления метрополитена, надписи на заборах, короткие видеозарисовки и прочие символы поп-культуры — всем этим в состоянии заниматься каждый. Однако не все осознают это, полагая, что творить искусство дано не всем. **"ДЕБАТЫ И КРЕДИТЫ"** стремились опровергнуть данное заблуждение.

Подробнее о проекте можно прочесть в интернете по адресу www.balie.nl/d&c/ru.html. ■

Сайткрафт

Конструктор простых сайтов



Сайт — это инструмент, который в нашем новом мире необходим всем, кто еще хоть чего-то хочет. Особенно молодым бизнесменам. Количество сайтов растет взрывообразно, и они теперь определяют бизнес и общение.

Это значит, растет потребность в изготовлении сайтов, а вместе с ней растет и утомление от сложности WEB-программирования. Сегодня, когда Интернет уже не экзотика, большинству людей хочется делать сайты самому, делать быстро, просто и надежно, забыв о технических сложностях.

Это значит, растет потребность в изготовлении сайтов, а вместе с ней растет и утомление от сложности WEB-программирования. Сегодня, когда Интернет уже не экзотика, большинству людей хочется делать сайты самому, делать быстро, просто и надежно, забыв о технических сложностях.

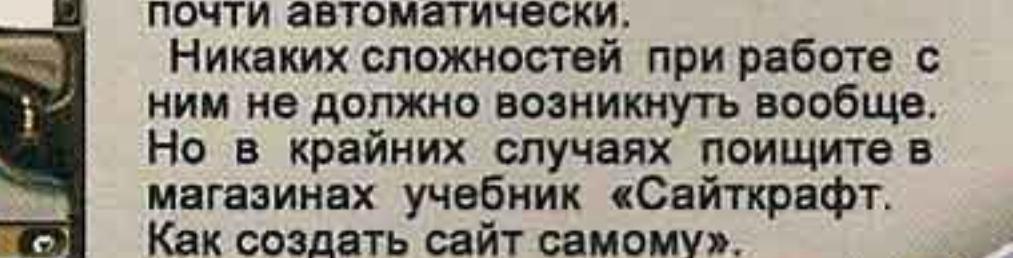
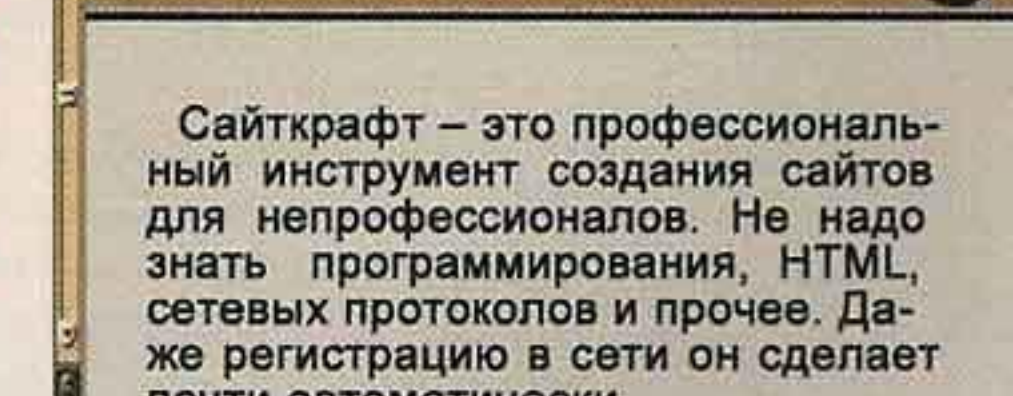
Сайткрафт — это профессиональный инструмент создания сайтов для непрофессионалов. Для того, чтобы делать на нем сайты, не надо знать программирования, HTML, сетевые протоколы и прочее. Даже регистрация в сети он сделает почти автоматически.

Сайткрафт появится в продаже в конце октября 2002 г. Наше ближайшее магазинное компьютерное издание Сайткрафта.

Для нас, для разработчиков Сайткрафта, это не просто продукт — это первое воплощение нашего подхода к программированию. Вы можете прочитать о нем в разделе «Статьи о Сайткрафте» и на нашем сайте.

Сайткрафт — это профессиональный инструмент создания сайтов для непрофессионалов. Не надо знать программирования, HTML, сетевых протоколов и прочее. Даже регистрацию в сети он сделает почти автоматически.

Никаких сложностей при работе с ним не должно возникнуть вообще. Но в крайних случаях поищите в магазинах учебник «Сайткрафт. Как создать сайт самому».



Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на декабрьском компакт-диске "Игромании". На самом компакт-диске содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты. Основными разделами компакт-диска являются "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "Драйвера", "Игровая зона", "Deathmatch", "По журналу", "КОдекс", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "Мозговой штурм" и "Инфоблок". Компакт-диск базируется на уникальном движке, обладает меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержит вступительный видеоролик и подборку игровой музыки. Вступительный ролик нынешнего компакт-диска будет, предположительно, в стиле Need for Speed 2: Hot Pursuit, как и, по всей видимости, общее оформление компакт-диска.

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Ведущий блока:
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Дорогие читатели, у меня для вас предновогодняя сенсация. С декабря месяца этого года мы начинаем выпускать новый отдельный компьютерно-игровой журнал, посвященный руководствам и прохождениям. Журнал называется конкретно и по сути: "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Он будет посвящен максимально детальному анализу и разбору нюансов прохождения и тактики самых популярных и классических компьютерных игрушек.

В основу нового издания ляжет наша игроманская мегарубрика руководств и прохождений, причем ее планируется увеличить по объему. Далее, к ней добавляется раздел профессиональных советов и рекомендаций от игровых экспертов. Ну и еще многое другое — сами сможете посмотреть, когда "Лучшие компьютерные игры" поступят в продажу.

Игроманская рубрика "Руководства и прохождения" вместе с появлением нового журнала не упраздняется, но теперь будет запаздывать на пару-тройку месяцев. Связано это с тем, что вся работа над руководственно-тактическими-проходженческими материалами отныне осуществляется новой свежесформированной редакцией. А как следствие, все будет сначала публиковаться в журнале "Лучшие компьютерные игры", и только потом уже, спустя пару месяцев, передаваться из "ЛКИ" в "Игроманию". При этом в "Игроманию" будут передаваться только базовые материалы по руководствам и прохождениям. Глубинные профессиональные разборы тактики, особенности геймплея, оптимальные пути достижения победы, всевозможные игровые секреты и многое прочее подобное — это уже материалы исключительно для рубрики "Советы мастеров" в "ЛКИ", которые перепечатываются в "Игроманию" не будут.

На сайте "Игромании" руководства и прохождения продолжают публиковаться, но — опять же, без "Советов мастеров", и тоже с двух-трехмесячной задержкой.

На этом позвольте завершить информирование вас о новом журнале и огласить перечень тех руководств и прохождений, которые ждут вас на компакт-диске нынешнего номера. Их — минимум, так как основная масса свежих игр уже окучивалась для "Лучших компьютерных игр". Среди них — Age of Mythology, Hitman 2, Project Nomads, Soldiers of Anarchy, Heroes IV: Gathering Storm и другие. А я представляю в ваше пользование следующее:

1. No One Lives Forever 2. Автор — Виктор Расстригин. Полное детальное прохождение плюс исчерпывающие рекомендации по тактике. Прилагается reg-файл, позволяющий получить доступ к любой главе.

2. "Код доступа: РАЙ". Автор — Матвей Кумби. Как обычно, полное руководство и не менее полное прохождение. Множественные сохранения прилагаются.

3. Ларго Винч: Империя под угрозой. Автор — Пятнистая Рысь. Инструктаж по управле-

нию и прохождение. Плюс две сохраненки.

Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакт-диске в одноименном разделе. 2. На компакт-диске в виде RTF-файлов в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу WWW.IGROMANIA.RU.

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДЕКС

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов примерно для 760 ИГР, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!

P.S. Мы учли пожелания по превращению "КОдекса" в отдельную исполняемую программу и уже работаем над этим. Вскорости сделаем, ждите.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель блока:
Илья "Orange" Викторов

Несмотря на традиционный осенне-зимний наплыв игровых новинок, в стане дополнений не произошло ничего нового. Соответственно, в "Игровой зоне" в этот раз вместо суперновинок у нас не менее супер старина. Для таких монстров игрового мира, как Quake и Half-Life, Serious Sam и Emperor: Battle for Dune. Особое же внимание теме компакт-диска — Return to Castle Wolfenstein: Metro Levels. Действие игры происходит... в подполье Москвы!!!

Потихонечку начинают появляться дополнения для Mafia, одно из них ищите на компакт-диске. Заключительная подборка по Dungeon Siege и обязательный набор новых плагинов для Morrowind должны порадовать ролевиков, а стратега в первую очередь рекомендуется большая пачка карт для Warcraft III. В дополнениях сегодня царят мини-игры (окончательно вытесненные из "Демок"), а работ читателей в декабрьском номере как никогда много.

Ну и последнее. Увы, но давно обещанный Warcraft Mod для Starcraft выложить так и не получится, потому что компания Blizzard его официально всемирно запретила и всячески настаивает, чтобы подобный мод нигде не публиковался. Ну что ж... раз настаивают, то не будем. Тем более что мод скорее оригинален, чем как-либо интересен для игры. Так что не расстраивайтесь, особо не из-за чего.

#01. Ил-2: Штурмовик

Пять сингловых миссий — Operation Barbarossa, Sudden Storm, Red-9, Stalingrad и Valley Attack.

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Две мясные сингловые карты — City of Gold и Eye of Ra.

#03. Age of Empires II: The Conquerors

Десять сингловых карт — Algarost, Ancient Ruins, Britains vs Mongols, Egyptian Battle, Nature Man, Golden Horde, Get High, Miamoto's Revenge, Spanish Invasion и William Wallace vs King Arthur. Все — суперинтересные. Есть и медленные поэтапные захваты городов, и стремительные рашевые карты.

#04. Civilization III

Пяток свежих пользовательских сценариев — Close Quarters and Long Distances, Earth Matt, Europe, Plenty и United Kingdoms.

#05. Counter-Strike

J.B. Choice №10

British Paratroopers Pack

Замена моделей спецназа. Хали-гали-паратрупер! На самом деле это модели британских парашютнодесантников, полк которых основан еще в 1940 году по приказу самого Уинстона Черчилля. Этот славный набор смоделировал для вас человек под ником Djiesse. Запомните этот ник, вы еще не раз встретите его на страницах "Игровой зоны".

Middle-East Extremists Pack

Замена моделей террористов. Экстремисты с Ближнего Востока, в последнее время все чаще и чаще показываемые по телеку. Бойцы, у вас есть хорошая возможность дать хорошего пинка если не в реальном, так на виртуальном фронте этим редискам в пестрых шарфиках. Моделлер: Djiesse.

MEGABATON

Tactical Ops OICW. Замена модели Steyr Aug. Очень-очень жаль FAMAS, что был на прошлом компакт-диске... Я себе дал слово, что его я ни на что не променяю. Глядя на ЭТО, сразу понял, что слова мои — пустые обещания. Посмотрите на это чудо инженерной мысли, и вы дадите себе клятву, как я, только уже на OICW.

#06. Dungeon Siege

1. Final Fantasy Mod — Изменяет скины персонажей и добавляет в игру набор оружия из легендарного сериала Final Fantasy.

2. Horadric Cube Mod — волшебный кубик из Diablo II. В нем можно хранить предметы, а можно делать из нескольких простых вещей одну магическую.

3. Lightsaber — вот и во вселенную Dungeon Siege пробрались джедаи. Оказывается, без лазерного меча в фэнтезийном мире не прожить.

4. Monster Weapons Mod — вносит довольно логичные изменения в баланс. Из врагов теперь выпадают не случайные предметы, а именно то оружие, которое они использовали против вас.

5. Neverwinter Mod — скины персонажей из Neverwinter Nights, а также немного нового оружия, оттуда же.

6. Zelda Items — набор предметов из серии игр Zelda.

#07. Emperor: Battle for Dune

Subhouse Mod — типичная для стратегий от Westwood модификация. Изменяет множество

ИГРОМАНИЯ ПРЕДСТАВЛЯЕТ

**НОВЫЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ
РУКОВОДСТВ И ПРОХОЖДЕНИЙ**

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



ОЖИДАЮТ!

ВАС ЖДУТ ТОЛЬКО ХИТЫ

Незачем тратить себя на середняк. Посвящайте время лучшим играм!

ИГРАЙТЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО

Играйте, умея справиться с любыми препятствиями, играйте, используя все игровые возможности!

ЖИВИТЕ ИГРОЙ

Используйте оптимальные пути достижения победы, тактические уловки и неожиданные стратегии!

БУДЬТЕ НА ГРЕБНЕ ВОЛНЫ

Горячие новости, убойные хиты, детальнейшие руководства и прохождения, свежайшие коды и советы мастеров!

ТРЕБУЙТЕ МАКСИМУМА

К журналу прилагается супер-компакт-диск! Лучшие игровые дополнения, важнейшие патчи, крутейшие демо-версии, зрелищные видеоролики и дополнительные главы для руководств и прохождений!

В КАНУН НОВОГО ГОДА

Чудеса происходят под Новый Год, и журнал "Лучшие компьютерные игры" выйдет ровно в середине декабря.

Встретится!

мелких параметров зданий и юнитов. Пехота быстрее бегает, сильнее стреляет и дольше живет, любые здания можно захватывать, любой пеший юнит можно посадить в любой механический и еще сотня с хвостиком мини-изменений. Полный список нововведений смотрите в readme-файле.

#08. Elder Scrolls III: Morrowind

1. **Alchemy Warfare** — используя алхимические навыки, вы можете изготавливать отравленные стрелы и оружие. Предварительно, правда, надо приготовить яд.

2. **Redguard Boyfriend** — если вы играете персонажем женского рода, отправляйтесь прямиком в Vivec, где вы найдете спутника жизни. Воин с магическими наклонностями будет совершенно безвозмездно сопровождать вас хоть до конца игры.

3. **Fastwalk**. Вас мучит жажда? Жажда скорости? Не проблема — устанавливайте этот плагин и носитесь со скоростью бешеного паровоза.

4. **Breton Girlfriend** — для героев мужского пола предлагается верная боевая подруга по имени Laura Craft. Чистопородная магичка.

5. **Hard Difficulty Mod** — если игра кажется вам слишком легкой, рекомендуется воспользоваться этим плагином. Он замедляет рост скиллов и усиливает противников.

6. **Mana Regeneration** — для нетерпеливых магов — скоростная регенерация магической энергии.

7. Скучаете по ослику из Daggerfall? Его заменит ручной гуар. Четвероногая рептилия с радостью будет таскать ваши пожитки.

8. **Primary Needs** — один из самых интересных плагинов. Изменяет игру в сторону реалистичности. Теперь вы должны есть каждые шесть часов, пить и спать, иначе получите снижение параметров и скиллов. Вампирам, кроме того, требуется свежая кровь. Изменены параметры времени, теперь игровое время соответствует реальному.

9. Домик под названием **Zelda Estate** в Калдере. Самый обычный, но очень симпатичный домик.

#09. GTA3

НОВОГОДНИЙ СЮРПРИЗ!

GTA3: Зима в Liberty City. Очень забавная, оригинальная и воистину новогодняя модификация, заменяющая все текстуры и корректирующая физику! Наслаждайтесь заснеженными пейзажами и вечными сумерками, пытайтесь выйти из неуправляемого заноса, катайтесь по скользкой дорожке на танке...

А также

Новые модели автомобилей. В числе прочих присутствуют Audi TT, Chevrolet Impala и Corvette. А как вам идея заменить кукурузник Dodo на истребитель F16?

#10. Half-Life

Однако тенденция — ни номера без миссии для HL. И в этот раз вашему вниманию предлагается сборник из семнадцати взаимосвязанных уровней под названием **Smart Descoy**. Теперь дело происходит в филиале **Black Mesa**, расположенном на дне морском. И туда добрался проклятый дядька с кейсом в компании роты спецназовцев. Отличный дизайн, множество мелких деталей и интересных архитектурных решений, нелинейность (!!!) и неплохой сюжет ставят **Smart Descoy** в один ряд с уже известными вам **Nuclear Winter** и **Timeline**.

#11. Heroes of Might and Magic IV

В прошлом номере по "Героям" ничего не было. В этом — исправляемся и выкладываем подборку из пяти новых карт. Специально для вас мы выбрали только самое лучшее. Впрочем... самое интересное, конечно же, в разделе "Мозговой штурм". Тридцать конкурсных карт, лучших среди более чем 350, находятся на компактe и ждут своих героев!

#12. Jedi Knight II

За время, прошедшее с момента публикации последней подборки по JK2, появилось несколько интересных вещичек, в том числе и новые модели лазерных мечей, которые мы и предлагаем на ваше рассмотрение.

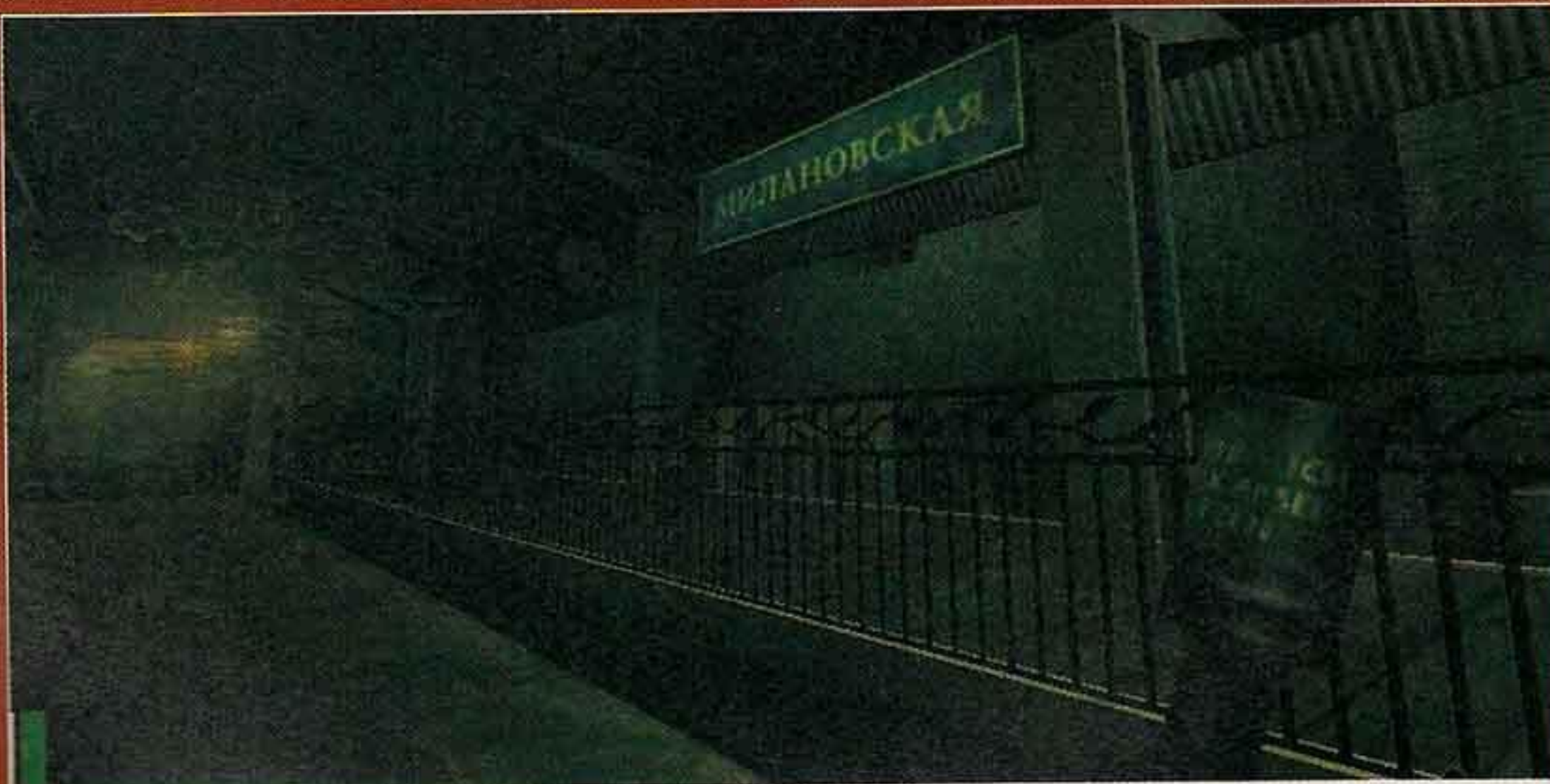
ТЕМА КОМПАКТА

Return to Castle Wolfenstein: Metro Levels

В отличие от общепризнанных эталонов в области синглплеерных экшенов, вроде **Half-Life** или **Serious Sam**, "Вульф" не слишком часто привлекает к себе внимание правильных мапперов. Горы бездарных мультиплеерных карт? Пожалуй! А вот сингловых, даже не самых лучших, по всей Сети раз-два и обчелся. Помешанные на мультиплеере буржуи категорически не хотят делать сингловые карты, не говоря уже об аддонах и модификациях. Но свершилось чудо. Немецкий маппер **Michael Zukovsky**, оценив масштабы дефицита продуктов такого рода, взялся за дело и произвел на свет сборник карт под названием **Metro Levels**.

Дело, что особенно приятно, происходит не где-нибудь, а в Москве, куда нашего героя отправляют для помощи советскому "сопротивлению". Кул-комmando десантируется прямоком к вестибюлю станции "Таганская" и немедленно отправляется в нелегкое путешествие по столичной подземке, которая, как известно, лучшая в мире.

Карты заслуживают только похвалы. И дизайн не подкачал, и враги расставлены с умом, и патронов хватает ровно настолько, чтобы испытывать несказанный кайф, дорвавшись до последнего автоматного рожка. Архитектура довольно точно передает стиль того времени. Хотя местами проскакивают остроконечные бюргерские домишки, которых в Москве отродясь не было. Немного разочаровывают думообразные головоломки вида "нажал кнопку — открылась дверь", но в целом все выполнено на высшем уровне и не может не привлечь внимание как фанатов "Вульфа", так и просто любителей хороших экшенов, да еще и в родном российском антураже.



▲ Загадочная станция "Милановская", населенная злобными наци.



▲ А вот и само метро. Стиль, присущий подземным дворцам сталинского времени, передан очень неплохо.



▲ Окрестности изобилуют советскими плакатами. Пропаганда и агитация во всей своей красе!

САФАРИ

КОТЮ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2001 greenstreet® software limited. © 2001 eGames, Inc.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

eGames

#13. Mafia (Мафия)

1. Неофициальный патч, открывающий доступ к секретным машинам. Например, длинный школьный автобус, трактор и парочка современных концепт-каров.

2. Программа для потрошения игровых архивов Mafia X-Tractor.

#14. Max Payne

Вступительный ролик и первая карта из неофициального аддона The Killer. Продолжение постепенно разрабатывается, и новые уровни будут появляться на наших компакт-дисках по мере выхода.

#15. MS Train Simulator

Парочка новинок от www.trainsim.ru — вагон для перевозки минеральных удобрений и груженная трубами платформа.

#16. Neverwinter Nights

Большая пачка из двух десятков высокоуровневых героев самых разных рас и классов плюс небольшая подборка свежих модулей, основанная на международных рейтингах.

#17. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

С десятка новых сингловых миссий и два весьма экзотических средства передвижения — мотоцикл Kawasaki и... воздушный шар!

#18. Quake

Полтора года назад мы публиковали на нашем компакт-диске демку со скоростным прохождением "Кваки". С тех пор многое изменилось, появились новые игроки, были поставлены новые рекорды. Рекомендуем посмотреть две последние демки — скоростное прохождение на уровне сложности Nightmare и полное прохождение на этом же уровне сложности с уничтожением всех монстров и посещением всех секретных мест. Это нечто! Так быстро Quake с зачисткой всех уровней еще никто не проходил.

#19. Quake III Arena

1. Карта Freebase — слабый дизайн, но очень интересная планировка. Полностью закрытое помещение с несколькими большими залами и парой коридоров. Под лестницами можно очень удачно спрятаться.

2. Карта Subversive Tendencies. Прекрасные текстуры в сочетании с не менее прекрасной архитектурой. Огромные светлые залы, ажурные лестницы, множество зеркальных и хромированных поверхностей. Красота — страшная сила: любящая на нее, можно не заметить коварно подбирающегося со спины противника с рейлом наперевес.

#20. Return to Castle Wolfenstein

Ураганный забег по московской подземке в классном аддоне Return to Castle Wolfenstein: Metro Levels. Тема компакта! Подробно читайте на отдельном текстовом блоке.

#21. Soldier of Fortune II: Double Helix

Парочка свежих уровней — Battlemaze и Welcome to McDonalds.

#22. Star Wars: Galactic Battlegrounds

Продолжаем выкладывать новые карты для этого клона-всех-стратегий. Еще один десяток самых разных сингловых миссий.

#23. Stronghold

Восемь карт для различных режимов игры. Учитывая немалый размер каждой карты, мы вынуждены выкладывать их небольшими порциями, благо новые сценарии появляются с завидной регулярностью.

#24. The Sims

Самые экзотические предметы сим-обихода. Например, луноход в натуральную величину или пять сверхдорогих спортивных автомобилей в компании с элитными мебельными гарнитурами.

#25. Warcraft III: Reign of Chaos

Тридцать самых новых карт, как сингловых, так и скирмишно-мультиплеерных.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Bridge Builder — игра из разряда жуткой заразы. По своей увлекательности не уступает общепризнанным хитам вроде Moorhuhn, Elastomania или Diamond Mine.

Имеем два берега, между ними некий водоем и определенное количество точек, которые можно соединить. По этим точкам строим мост, стараясь уложиться в доступную сумму. Как правило, самый первый мост разваливается под собственной тяжестью, приходится модернизировать конструкцию, добавлять новые элементы для придания ей устойчивости, и после пары часов кропотливого строительства по вашему мостику может пройти поезд. Без ущерба для поезда и для моста. Нагрузка на несущие конструкции распределяется в соответствии со всеми законами физики.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Gutterball 3D — очень качественный и зрелищный симулятор боулинга от Shockwave и Skunk Studio. Отличная графика, чумовая динамика, грамотная физическая модель, множество настроек, вплоть до изменения характеристик шара, несколько режимов игры, отличная озвучка и саундтрек... И все это умещается в 6 Мб.

ДОПОЛНЕНИЕ

к "Игровой Зоне"

Shockwave MahJong — очередное компьютерное воплощение древней китайской головоломки. В отличие от конкурентов обладает минимальными возможностями и всего двадцатью вариантами раскладки камней, однако цепляет очень приятной графикой и общей ненавязчивостью игрового процесса. Опять же небольшой размер — один из аргументов в пользу этой игры. Идеальный продукт для коротания долгих зимних вечеров с пользой для ума.

Работы читателей "Мании"

Внимание! Редакция сообщает, что все присланные читательские работы нами про-

смотрены и протестированы. Мы выкладываем только то, что, по нашему мнению, является лучшим из пришедшего. Детальную информацию по всем работам вы обнаружите на компакт-диске в разделе "Игровая зона"/"Работы читателей "Мании", а краткий перечень находящегося там вы можете увидеть чуть ниже.

Работы просьба отправлять ТОЛЬКО по адресу gamezone@igromania.ru. Все файлы должны быть запакованы в один архив, предпочтительно RAR. К работе необходимо прилагать описание и инструкцию по установке и, желательно, пару-тройку скриншотов. Работы без описания не принимаются.

Diablo II

1. Четыре высокоуровневых героя от Алексея Потапова.
2. Хардкорный друид-волк 81 уровня от Константина и Александра Никифоровых.
3. Некромансер 30 уровня от Dark Viking.
4. Магичка 76 уровня, автор — Track.
5. Программа для установки и подключения модификаций. От Михаила Мязина.

Ghost Recon

Патриотический мод за авторством Романа Черемных. Позволяет играть за русских, а не за буржуинов.

G.T.A. 3

1. Модельки полицейских BMW от REDM@N.
2. Пачка симпатичных скинов от постоянного читателя RYSHER.

Heroes of Might and Magic IV

Отлично проработанная карта под названием Death and Clover. Автор — Д. Матвеевский.

RoX

Несколько уровней для этой популярной аркады за авторством товарища Serg.

Serious Sam

Александр Nox прислал демку, демонстрирующую весьма занятный баг игры. Смотрим в обязательном порядке!

StarCraft

Подборка отличных карт от CoverFreelance.

WarCraft III

1. Дуэльная карта от Константина Тюфякова.
2. И самое вкусное — целая кампания с отлично проработанной сюжетной линией и прочими радостями бытия. Автор — Алексей Щербинин.

Гномы

Самодельные дополнения довольно читерского толка вроде возможности бесплатной постройки любых сооружений или даже сверхгномов. Автор — Роберт Джабашев.

Игра "Почувствуй себя миллионером"

Новая вариация на тему известной телевикторины. Автор — Diman.

Обои для рабочего стола

Обои на тему Final Fantasy, Quake 3, "Корсаров" и "Код доступа: Рай" от Максима Лесникова, ZorG, Serg "EX" и FragMent aka FM.

ДЕНЬ ПОБЕДЫ



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com



ОТ МОСКВЫ
ДО БЕРЛИНА.

15.11.2002





ДЕМОБЛОК

Составители:
"Демо-версии" и "Патчи" — Петр Давыдов
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Из номера в номер мы выкладываем на наш компакт-диск самые интересные демо-версии из тех, что попадают во всемирную паутину. К сожалению, назвать конкретные игры возможным пока не представляется — диск сдается существенно позже журнала, и многое еще может измениться. Тем не менее, мы поместим самое интересное — в этом можете быть абсолютно уверены!

Патчи

Некоторые из патчей появляются после того, как журнал оказывается отправлен в печать, но до того, как мы заканчиваем работу над компактом. И тогда, если на компакте еще можно отыскать свободное местечко, а патчи действительно представляют большую важность для геймерского населения планеты, мы ставим их сразу, не откладывая дело в долгий ящик.

Однако, конечно же, в таком случае о них ничего не сказано на страницах "CD-Мании", и узнать, что эти патчи помещены на компакт, вы можете лишь одним способом: заглянув в соответствующий CD-раздел.

Так вот. На предыдущем компакт-диске были два эпических, потрясающих патча, о которых не было сказано в "CD-Мании". И если вы их не заметили, то — берите предыдущий компакт и срочно ставьте! Это были:

Grand Theft Auto 3

Версия: Полная русификация игры.
Рейтинг: 6/5

Heroes of Might & Magic IV

Версия: Патч 2.0 Рейтинг: 5/5. Этот патч добавляет в английскую версию Heroes IV мультиплеер!!!

А теперь обратимся к новым патчам.

Civilization III: Play the World

Версия: Патч 1.04f Рейтинг: 4/5

Hitman 2: Silent Assassin

Версия: Патч 1.01 Рейтинг: 3/5

Medieval: Total War

Версия: Патч 1.1 Рейтинг: 4/5

Soldier of Fortune 2: Double Helix*

Версия: Патч 1.02 Рейтинг: 5/5

Unreal Tournament 2003

Версия: Патч 2136 Рейтинг: 4/5

Код доступа: РАЙ

Версия: Патч 1.04.006 Рейтинг: 5/5

Король Друидов**

Версия: Патч 1.13с Рейтинг: 3/5

Куробойка

Версия: Мультиплеерный патч Рейтинг: 5/5

*В прошлый раз мы уже выкладывали патч для Soldier of Fortune 2, однако по некоторому стечению обстоятельств архив на диске оказался битым. Повторяем.

**Для "Короля Друидов" выпущены две версии одного патча. Мы выкладываем обе версии.

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компакте.

Трейнеры

Самые новые, удобные и, главное, корректно работающие трейнеры на любой вкус и цвет!

99 Bottles, Absolute Collapse, Aces Of World War I, Ball Inferno, Battle Realms: Winter Of The

Wolf, Blip and Blop: Balls of Steel, Bongo The Rabbit, Bugatron Gold, Emergency 2, Gem Drop, Golf Resort Tycoon II, Heroes of Might and Magic IV: The Gathering Storm, Hitman 2: Silent Assassin, Hot Wheels Bash Arena, LaserAge Gold, Manic Minefields, Need For Speed: Hot Pursuit 2, No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, Operation Flashpoint: Resistance, Papyrus, Pontifex II, Pusher, Rocket Elite, RollerCoaster Tycoon 2, Soccer Manager, The Gladiators of Rome, Total Immersion Racing, Wheel of Fortune 2003, WWE RAW

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Незнакомые с читерским делом там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



DEATHMATCH

Составители блока "Deathmatch":
Олег Полянский, а также Алексей Кравчун
("Клубы России").

Quake III Arena

Модификация Alternate Fire

Совсем небольшая, но коренным образом меняющая всю концепцию игры, крушащая стереотипы и срывающая башни модификация. Добавляет каждому виду оружия альтернативный режим стрельбы, причем возможности этих режимов подчас весьма неожиданны. Скажем, почти бесполезный пулемет обзавелся подствольным гранатометом, шотган во втором режиме стреляет в два раза быстрее, но за раз выстреливает только один патрон. Гранатомет может выбрасывать липкие мины замедленного действия с высоким радиусом поражения. Ракетница же вообще стала чудом: полет снаряда замедлен в два раза, что позволяет играть в интереснейшую игру "Догони меня ракета", — зато убойная сила существенно повышена. И далее по тексту. Словом, наши рекомендации.

Unreal Tournament

technoloG Bonus Pack

technoloG Bonus Pack, на мой взгляд, является сборником мутаторов, на которых автор тренировался в Unreal Script. На эту мысль меня навел тот факт, что "довески" не объединены никакой общей идеей и при этом очень разнообразны. Тем не менее, "экспериментальность" сборника ничуть не принижает его достоинств — коими он наделен сполна. Гвоздь программы — мутатор Spell Unreal. Свежая, интересная идея. На карте в произвольном порядке разбросаны шесть букв слова "Unreal". Их, как нетрудно догадаться, надо собирать. Собравший все слово становится неуязвимым примерно на 20 секунд. Единственная проблема возникает в командных играх — выбрасывать буквы нельзя, поэтому, если два игрока из одной команды владеют разными литерами, собрать все слово получится только после смерти одного из них.

Киберспорт

Демки

Финальные игры World Cyber Games 2002, прошедшие в столице Кореи — Сеуле, ознаменовались триумфальными победами российских игроков в номинациях Counter-Strike и Quake 3. Выступление команды M-19 и кваку

ра uNkind'a приковали к себе внимание всей планеты. Теперь возможность увидеть эти эпические игры есть и у вас. Предлагаем вашему вниманию демки финальных и полуфинальных игр WCG 2002.

Реплеи

ProGamer's Orky Cup, прошедший в Москве, стал одним из самых крупных и представительных чемпионатов по Warcraft 3 за последние месяцы. Выступления лучших игроков столицы и жесткая конкурентная борьба между ними делают записи игр особенно привлекательными для начинающих стратегов — на чемпионате было показано множество оригинальных тактических ходов и интересных решений. Предлагаем вам ознакомиться с лучшими реплеями с этого чемпионата.

КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун,
Федор Усаков, Олег Полянский,
Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Нынешняя галерея необычайно богата красивыми видами. Кадры военной хроники из America's Army, кровавые подробности новых походов Хитмана, великолепные съемки камерой на бреющем полете в Need For Speed: Hot Pursuit 2, сумасшедшая автобейня "Бандитов" и жестокая драка клюшками в NHL 2003. Впрочем, шучу. Драки клюшками нам не разрешает снимать Международный Олимпийский Комитет. Ежели что — они сразу звонят в соседний с нами участок, и милиционеры нагрянут с проверкой. А у нас, сами понимаете, в редакции дела секретные творятся, милиционеры нам ни к чему. Поэтому вот. Но не огорчайтесь: невыразимой, пронзительной красоты и неземной живописности картины из Project Nomads раскинутся перед вами, вызывая к прекрасному в вашей душе и маня за собой в удивительный далекий мир. Сделайте всего один шаг — и вы окажетесь там, внутри... И, может быть, уже никогда не вернетесь назад.

Впрочем, вернетесь, конечно. Нельзя не вернуться, когда вам предлагают то, что предлагаем мы. А то, что предлагаем мы — не предлагает больше никто. Итак, внимание... Барабанный бой, апокалиптические гитарные риффы, сто гектаров плещущихся на ветру торжественных флагов... "Игромания" представляет: самая масштабная в мире галерея убойных кадров из Doom III, вынесенных нашим секретным агентом прямо из тайных казематов id Software! Никто и никогда в мире еще не решался на подобную дерзость — но чего не сделаешь ради истины! Мы не могли допустить, чтобы id продолжали скрывать от общественности свои космические достижения в области графики и дизайна. Так что — наслаждайтесь,

Футбольный Менеджер 2003

Футбольный Менеджер – это уникальная игра для фанатов футбола и для всех тех, кто только собирается присоединиться к футбольной лихорадке!



распечатывайте на принтере и вешайте на стену. И задумывайтесь иногда над тем, что ожидает нас там, в этом мрачном и кровавом мире, где единственный шанс на выживание имеет вид черного дула шотгана...

Даты выхода отечественных локализаций

Итак, продукт нашей агентурной работы в недрах отечественного игропроизводителя, издателя и локализатора продолжает свое победоносное шествие по компьютерам крутых геймеров и далеко продвинутых домохозяек! Наилучшая информация, добытая ценой многих жизней (некоторых даже пришлось пытаться), представлена на компакт в суперудобном экселевском формате. Таблица закатана в архив (это чтобы не догадались враги), но пара верных, отточенных движений — и вашему изумленному взору это чудо мысли предстанет в виде вполне понятных знаков и символов. Увидел сам — не показывай другому! Никто не должен знать то, что знаем мы. Ведь и у стен, как известно, есть уши!

Железный цех

Статья "Угнать за 60 минут"

1. DVD Decrypter. Лучший пакет для риппання DVD-дисков. Мощнейшая программа, предоставляющая полный контроль над процессом. Может работать в трех режимах — File, IFO и ISO. Позволяет создавать образы DVD-дисков на жестком диске. Если DVD Decrypter выдаст ошибку ASPI, то со 100% вероятностью можно сказать, что у вас операционная система на базе ядра NT. Для решения проблемы вам понадобится программа ASPI Checker.

2. ASPI Checker. Помогает решить описанную выше проблему ошибки ASPI.

3. DivX5 Bundle. Совершенно новый кодек от DivX Networks, получивший признание у многих известных фирм. Самый гибкий в управлении; наиболее требователен к компьютеру, но в то же время дает лучший результат и быстрее всех кодирует файлы. Обратно совместим с DivX3.x и DivX4. Если вы смотрите наши заставочные ролики, то с огромной вероятностью можно утверждать, что у вас он уже стоит.

4. Gordian Knot. Мощнейший пакет нескольких известных утилит, объединенных под одним интерфейсом: SmartRipper и vStrip (для риппання DVD), DVD2AVI (для декодинга MPEG2), BeSweet (декодинг AC3) и VirtualDub и NanDub (для кодирования) и VobSub (для риппання субтитров). Для стабильной работы установите сначала версию 0.21, а потом патч 0.26.

Интернет

Новости Интернета

MailWasher — программа для удаления спама еще на сервере.

Статья "Robot Warfare: Битва интеллектов"

1. Клиент Robot Warfare.
2. Справка и описания языка программирования.

Вскрытие

Статья "Новый Год в долине ледяных ветров"

1. Sound File to Interplay ACM Converter — программа предназначена для преобразования wav-файлов в формат звуков ACM, использующийся в играх от Interplay (Icewind Dale 2,

Fallout Tactics и прочие). Работает из командной строки.

2. BAMWorkshop — программа для редактирования графики и анимации в формате BAM. Поддерживается экспортирование их в GIF или AVI и даже импортирование.

3. MOSWorkshop — редактирование mos-файлов миникарт, экспорт в GIF, JPG, BMP и многое другое.

4. Infinity Sound Converter — программа, предназначенная для преобразования и проигрывания звуков в игровых форматах.

5. WinBiff — программа для редактирования bif-файлов игр на движке Infinity. Позволяет не только извлекать содержимое bif'ов, но и модифицировать их, а также создавать новые bif-файлы.

6. Infinity Talker — программа, позволяющая редактировать любые записи в файле dialog.tlk, удалять их, добавлять новые. С помощью нее можно перевести любой текст в игре на русский.

Мастерская

Статья "Свой среди чужих, чужой среди хищников"

1. AVP2Tools — редактор AvP2.
2. Уровень-пример от автора статьи.

Самопал

Статья "Беспредел простоты"

Macromedia Flash MX — демонстрационная версия пакета Flash от Macromedia. Доступны все функции полного пакета, но стоит ограничение в 30 дней.

Почта "Мании"

В этот раз подборка по некоторым не зависящим от редакции причинам получилась скромной. Один рассказ и один стих. По сравнению с предыдущим выпуском — сущий пустяк, но можете мне поверить, количество в литературе — не главное. Главное — то, что, несмотря на все, народ продолжает писать и — делает это весьма талантливо. В следующем номере мы это непременно проиллюстрируем!

Территория разлома

Статья "Файловые кущи"

Демонстрационные версии файловых менеджеров Far Manager, Windows Commander, Frigate, ДИСКo Командир.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.role-mancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

1. Lord of the Rings TCG: правила и спойлер сета The Two Towers.
2. D&D: модуль Demonweb.
3. Chainmail: выкройки для таверны и гостилицы.
4. D20: Ink & Quill.
5. D20: превью Monster's Handbook.
6. Мир великого дракона: Правила для игрока и ведущего.
7. Классика AD&D: Равенлофт II.

СТАТЬИ

Статья А. Дзябченко "Русская система РПГ — подходы и принципы".

Файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "Инфоблоке".

MAGIC: THE GATHERING

Как обычно, набор деклистов и обновления правил.

И еще: в "Софтверном наборе" нами выкладывается необходимая для игрока в MTG программа Magic: Suitcase. Мы долгое время выкладывали ее каждый месяц, но, думается, сейчас в этом необходимость отпала. Начиная с этого номера, она будет выкладываться нами на компакт по мере появления для нее новых обновлений. А таковые появляются довольно часто — вскорости после выхода очередных сетов "Магии".



МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составитель: Геймер

Скринмания

Мы начинаем новый глобальный конкурс. Он называется "Скринмания", и вы прочтете о нем в рубрике "Мозговой штурм". А на компакте вы обнаружите "СКРИН-ПАСПОРТ", который необходим каждому участвующему, и русскую версию программы HyperSnap-DX, с помощью которой можно снимать игровые скрины.

Героический Конкурс: Финал

На компакте вас ждут тридцать карт для Heroes of Might and Magic IV, которые названы нами лучшими по итогам конкурса, и еще две, удостоившиеся спецпризов. А финальные итоги конкурса вы можете прочесть, открыв рубрику "Мозговой штурм"!

Скринтурс #12. Декабрь

Новый Год надо встречать весело и безбашенно. А для этого идеально подходят такие игры, как, скажем, Scorched Earth, Worms или... "Куробойка" (в девичестве Chicken Shoot) от "Акеллы"! Именно "Куробойка", являющая собою апофеоз тотальной ненависти к парящим в небе оголтелым курам, достанется пяти счастливым, которые отдадут 9 игровых картинок и станут победителями в конкурсе по имени Скринтурс! Подробности — в рубрике "Мозговой штурм" и на компакт-диске. Играйте, выигрывайте! Kuryatina Must Die!!!



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Илья "Orange" Виктор

Гвоздь номера: Light Alloy

Скромненький такой гвоздик, по размерам не уступающий обойному, но по мощности своей сравнимый с железнодорожным костылем. Называется это чудо Light Alloy и являет собой многофункциональный видеоплеер. Согласитесь, что стандартный Windows Media Player, особенно последних версий, есть штука неудобная, громоздкая, тормозная и не в меру самостоятельная. Вашему вниманию предлагается достойная замена. Весит очень мало,



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

**НОВЫЙ
ДИСК**
www.nd.ru

CRYO

© 2002 CRYO. Все права защищены.
Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск", тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.
Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000", тел.: (095) 745-01-14 (многоканальный), e-mail: sales@media2000.ru.

загружается мгновенно, лишних функций не имеет, но ни в чем не уступает, а во многом и превосходит все остальные продукты подобного рода. Поддерживает все известные науке видеоформаты, работает на удивление стабильно и резво, занимает минимум места в оперативке, поддерживает также субтитры, смену скинов, плейлисты, масштабирование изображения и даже независимые настройки яркости и контраста, что уж совсем редкость.

Тип программы: для жителей России — freeware!!!

Рейтинг: 10/10

Свежати́на

Audio Sliders

Альтернатива стандартному виндовскому аудиомикшеру. Выглядит значительно приятнее, в управлении удобнее и возможностей предоставляет больше.

Тип программы: увы, но shareware

Рейтинг: 9/10

EZ Extract

Одна из многих универсальных программ-рипперов, позволяющих вытащить из любой программы все ресурсы, от звуков и иконок до текстовых сообщений, в них используемых.

Тип программы: замечательнейший freeware

Рейтинг: 10/10

Face Gen Modeller

Уникальная в своем роде программа. Предназначена для составления фотороботов или же просто рисования всевозможных физиономий. Главное отличие от других софтин подобного рода — безоговорочная трехмерность конечного продукта. Очень удобный и понятный интерфейс сочетается с практически безграничными возможностями, от грубой настройки пола и расы до точного положения пятого слева волоска в левой брови.

Тип программы: как и все подобные программы, shareware

Рейтинг: 10/10

Folder Guard

Признайтесь, не каждому хочется, чтобы его девушка или жена втихую наслаждалась содержимым директории XXX, а потом, за ужином, недвусмысленно вас подкалывала. Дабы избежать подобного конфуза, предлагается воспользоваться программой **Folder Guard**, которая может запаролить, а то и просто скрыть из поля зрения особо бдительных особ любые папки в любом количестве. Оградим порнуху от посягательства!!! Ну и не только ее, конечно.

Тип программы: милый freeware

Рейтинг: 10/10

Icon Toy

Для любителей повытаскивать красивые картинки отовсюду, откуда только можно. Сканирует ваш жесткий диск вместе со всеми установленными программами на предмет наличия файлов формата .ico, которые впоследствии можно использовать на свое усмотрение. Как правило, на одном только системном диске обнаруживается порядка двух тысяч иконок.

Тип программы: ненавязчивый shareware

Рейтинг: 8/10

Mendeleev's Table

Электронная таблица Менделеева. Замечательная вещь, которая в состоянии помочь тем, кто с химией явно не дружит. По каждому элементу имеется исчерпывающая информация, плюс к этому в наличии модули для всевоз-

можных расчетов и химический калькулятор.

Тип программы: честнейший freeware

Рейтинг: 10/10

MP3 Direct Cut

Иногда нужно вырезать/отрезать/переместить произвольный кусок mp3-файла, для чего человек неопытный сначала декодирует его в wav, затем откроет в навороченном звуковом редакторе, порежет и заново закодирует в mp3, потеряв при этом качество звучания и уйму времени. А человек прозорливый воспользуется программой **MP3 Direct Cut** и за считанные минуты сделает с файлом все, что хотел.

P.S. Рекомендация Геймера — он уже всю пользуется.

Тип программы: рулезнейший freeware

Рейтинг: 10/10

Reg Organizer

Многие кривые программы за авторством недобросовестных программистов не желают покидать ваш винчестер и после деинсталляции оставляют кучу всякой гадости в реестре, мешая тем самым остальной софтверной братии корректно исполнять свои софтверные обязанности. **Reg Organizer** в вашем реестре уж никак не нагадит, а только очистит его от скверны и дарует вашей системе долгие годы жизни без хворей, недугов и досадных глюков.

Тип программы: натуральный freeware

Рейтинг: 9/10

Search and Destroy

Помимо нехороших программ, которых мы разобрали по косточкам абзац тому назад, существуют еще и мерзкие, гадкие, противные сайты, сделанные подлыми вебмастерами. Они бесцеремонно встраивают в вашу систему дополнительные модули, способные на самые различные низости, от насильного открытия порнографических сайтов до предоставления доступа к вашему компьютеру третьим лицам. Давить узурпаторов! И вышеозначенный продукт вам в помощь.

Тип программы: элементарный shareware

Рейтинг: 9/10

SMStation

Система SMS, которую я, к слову, терпеть не могу, за последние несколько лет приобрела сказочную популярность, заменив многим живое общение, не говоря уж об Интернете. Однако сервис это платный, да и не слишком удобный; знаете ли, на мобильнике тексты набирать — это повеситься можно. Тут на помощь страждущим приходит **SMStation**, по виду своему напоминающая всем знакомую аську, но вместо сетевых контактов в ней — номера телефонов, на которые совершенно бесплатно можно отправлять сообщения.

Тип программы: еще один shareware

Рейтинг: 9/10

Starter

На этой оптимистичной ноте мы завершаем наш лечебно-профилактический блок, начавшийся с программы **Reg Organizer**. Программка маленькая, но удаленная (кстати, слово "удаленный" происходит непосредственно от архаизма "уд", означавшего не что иное, как, пардон, мужской детородный орган, так что всяк удаленный считается половым гигантом, способным всех поиметь). Порвет на сотню маленьких медвежат любую не в меру наглую софтинку, вознамерившуюся запускаться вместе с системой без вашего ведома. Короче гово-

ря — удобный и стабильный мониторинг всех стартовых процессов.

Тип программы: разудалый freeware

Рейтинг: 10/10

Tom Reader

Превращаем персональный компьютер в избу-читальню. Любой литературы сейчас в Сети навалом, а вот читать ее прямиком из браузера, скажем так, несколько неудобно. Наипольнейшая программа **Tom Reader** представит любой файл в виде обыкновенной книги со страничками, разобьет текст на главы, чем обеспечит вам наибольший процент удовольствия от чтения. Позволяет также ставить закладки.

Тип программы: честнейший freeware

Рейтинг: 10/10

Win Stars

И последний номер нашей программы, не ставший ее гвоздем единственно из-за своей специфичности. Подробнейшая трехмерная карта звездного неба с огромным количеством настроек и дополнительной информации по каждому небесному светилу. Одно "но" — англоязычность.

Тип программы: к сожалению, shareware

Рейтинг: 9/10

Игроманский Стандарт

Антивирус Касперского

Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", он же — общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского выпускает специальную его версию **IGROMANIA EDITION**, срок работы которой — ровно один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно можете брать вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

Помимо всего прочего, мы ежемесячно публикуем полную базу данных по вирусам со всеми последними обновлениями на момент отправки компакта в печать. Так что получается не только удобно, но и предельно надежно — даже в том случае, если вы не можете регулярно скачивать апдейты базы из Интернета.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

CheMax 2.0

Последняя суперновойшая версия популярной базы кодов, секретов, инструкций по hex-взлому, easter eggs и прочих радостей человека. В базе содержится **4159** записей (игр), за прошедший период времени добавлено приблизительно **60** чит-кодов. Помимо новых кодов, традиционно изменены и улучшены многие ранее существовавшие позиции (в районе 15-20 позиций). Пользуйтесь на здоровье!

Magic Suitcase

Крайне полезная программа, предназначенная для любителей **Magic: The Gathering**. Является справочником по кар-

БЕЗУМНЫЙ МАРКС

ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ
ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ! В МОЕМ
ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я
МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!

А КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ,
ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ
ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества



PAN VISION



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Final Score

Жанр:	3D Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Sunstorm Interactive
Похожесть:	Ghost Recon, Mafia
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	2004 год

Современный и реалистичный тактический шутер от первого лица с элементами менеджмента и планирования операций. Люди в масках против людей в шлемах. M16 против АК-74. Том Клэнси на страже политкорректности? Отнюдь. **Final Score** — полный антипод игр с приставкой "Tom Clancy's". Все то же самое, кроме одного: мы играем и живем за гангстеров и террористов.



Разработчики, по их собственным словам, пребывают в восторге от таких игр, как **Ghost Recon** и **Rainbow Six**, но куда большую радость в них вызывают **Mafia** и **GTA III**. Вот

и решили господа из **Sunstorm** замесить красивое с веселым, чтобы получился эдакий "проект года". По крайней мере, довольно с нас пальбы за правое дело.

Итак, мы играем роль закоренелого убийцы Дэна Хокинса, лидера вооруженной банды. Он не отягощен иллюзиями вроде морали или патриотизма — им движет обычная жажда наживы. Сколотив группу элитных головорезов, он разрабатывает планы ограблений и сам участвует в боевых операциях. Вот это, что называется, яркий персонаж. Держу пари, у него вся спина в наколках от аякудзы.

Как и в любом из "полицейских шутеров", наша группа также состоит из высококлассных профессионалов: стрелков, электронщиков, водителя и медвежатников с соответствующими навыками и оборудованием. Среди прочих операций планируются ограбления банков, инкассаторских фургонов, ювелирных лавок и одиноких старушек, а также миссии по освобождению братьев из тюрьмы, контрабанде оружия и наркотиков. Как вы понимаете, при выполнении большинства операций наша организация преследует только две цели: нахапать и смотаться. Отсюда правила игры: чем точнее вы последуете плану миссии, чем быстрее вы прибарахлитесь и уберете своих людей с места преступления, тем лучше исход задания отразится на характеристиках ваших бойцов и вашем финансовом положении. Разумеется, можно и просто изображать Джона Уэйна и бешено лупить из всех стволов — кому как нравится.

Что касается оружия, то тут набор стандартный: несколько модов M16, АК, Кольт M4A1, НК G36 и т.д. Главное — все это, как обещают разработчики, будет грохотать как настоящее.

В общем, проект намечается более-менее стоящий, во всяком случае, на фоне обвала однотипных тактических экшенов этого года.



Galleon

Жанр:	3D Action
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Confounding Factor
Похожесть:	Tomb Raider
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Начало 2003 года

Будь у **Galleon** чуть помощнее промоушен и рекламная кампания, его феномен уже давно бы преподавали на специальных девелоперских курсах как поучительный пример крайне живучего долгостроя. Игра находится в

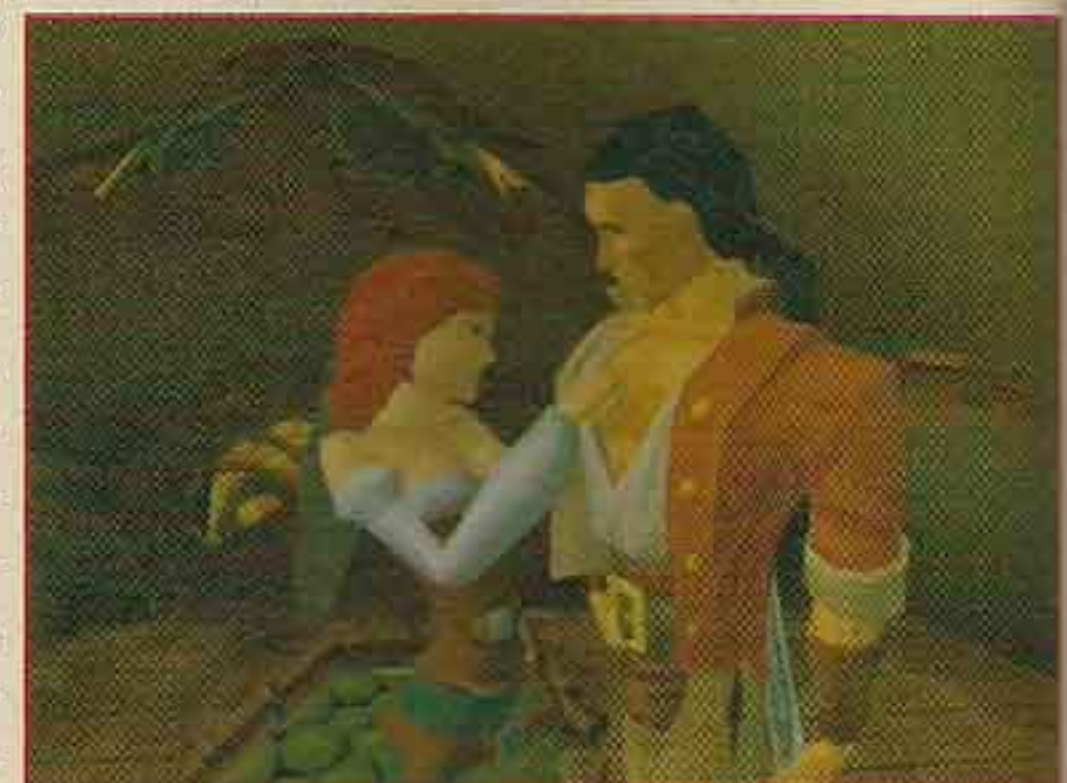


разработке чуть ли не добрую пятилетку; человек, стоящий за процессом, не кто иной, как "папа" Лары Крофт — дизайнер и художник **Тоби Гард**, сбежавший из-под теплого крылышка **Eidos** на вольные хлеба; жанр — конечно же, экшен от третьего; технологии — самые современные, но...

Galleon преследуют ужасные приступы невезения. То взбрыкивает издатель, то разом уйдут все программисты, то вдруг проклятый технический прогресс преподносит сюрприз в виде видеоакселераторов третьего поколения, еще через год в моду внезапно входит мультиплатформенность... Запланированная дата релиза с января 2000 года плавно сдвигалась и дошла, наконец, до января года 2003. Есть на свете такие игры, которые угораздило родиться в понедельник...

Сейчас, когда **Galleon** достиг решающей стадии "беты", о нем можно говорить как о чем-то уже состоявшемся. Итак, вот что мы имеем на сегодняшний день: 3D action с видом от третьего лица, экзотическими пиратскими мотивами и глубокими аркадными корнями. Где-то в неопределенном времени и неопределенном месте разыгрывается натуральный пиратский боевик, одобренный всевозможными приключениями, поисками кладов, абордажами, поножовщинами в тавернах и бесконечными любовными историями. Три главных героя — Рама, Фэйт и Миноко (кстати, любопытная деталь: во всей компании только одно существо мужского пола) — бороздят неопределенные просторы неопределенного моря, то и дело натываясь на таинственные острова-уровни. Каждый остров — отдельное маленькое приключение, каждый уровень — маленькая глава в большой приключенческой книге.

Движок игры успел смениться несколько раз, но общий стиль остался таким, каким и задумывался с самого начала. По графическому исполнению **Galleon** застрял где-то между полигональными шаржами **Escape from Monkey Island** и нарочитой серьезностью **Tomb Raider: Angel of Darkness**. Несмотря на кажущуюся карикатурность, персонажи очень реалистично двигаются, пучат большие трехмерные глаза, шевелят бровями и отчаянно жестикулируют всеми десятью пальцами рук. За анимацию каждого персонажа отвечает отдельный актер motion-capture, а на прорисовку многих сотен километров открытых пространств было потрачено несколько тысяч человеко-часов.





Артис

Не бойся смерти.

Бойся того,

что будет после...

Жанр:
Action/ RPG

- Смесь лучших элементов игр жанра РПГ и Экшен;
- Эпический сюжет;
- Развитие персонажа зависит от решений игрока;

- 2 класса персонажей с различными умениями и способностями;
- Три главы, десятки локаций;
- Искусственный интеллект нового уровня.



©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «JoWood Productions» Software AG.

©2002 «Metropolis Software». Издатель "Руссобит Пабблишинг".

e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru. Отдел продаж т.(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

Да-да, несмотря на тяжелое Tomb Raider-прошлое, в Galleon совсем не будет "гробниц", "пирамид" и прочих "подземелий". Так же бесследно исчезнут пресловутые головоломки и разнообразные задачки по интеллектуальным прыжкам с одной колонны на другую. Зато взамен появятся рукопашные схватки, акробатические этюды с перекатами, смертельные захваты и стрельба из пороховых мушкетенов. Так что одно из двух: либо за пять лет в недрах Confounding Factor действительно вызрел настоящий шедевр, либо...

Ghost Master

Жанр:	3D Action/Strategy
Издатель:	Empire Interactive
Разработчик:	Sick Puppies
Похожесть:	Dungeon Keeper, Majesty
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	2003 год

А вот вам пример проекта совершенно левацкого толка. Такие игры либо, подобно писателю Лимонову, на каждом углу будут кричать о своей исключительности и в конечном итоге загремят на маркетинговые нары, либо, подобно писателю Че Геваре, на каждом углу будут кричать о своей исключительности и в конечном итоге перевернут индустрию с ног на голову. Уж простите за такое сравнение. Итак, Ghost Master, 3D Action с элементами чернокнижия и стратегического планирования тактического толка. Совершенно невменяемая игра сезона.

По сюжету мы — Повелитель Призраков, некий давно умерший субъект, вызванный с того света с целью расследования странных событий, происходящих на астральном плане в городке Гравенвилле, что в Новой Англии. Повелитель приходит в старый злобный особняк и... вот незадача, он, оказывается, уже заселен какой-то веселой семейкой. Что прикажете делать в таком случае? Конечно же, выселить всех смертных и спокойно приступить к своим делам! Этим самым "выселением" нам и предстоит заниматься на протяжении многих уровней. Как доказать человеку, что его дом больше не пригоден для жилья? Бить посуду на кухне, гудеть по ночам в трубы, тяжело выть волком под окном, подселить на чердак полтергейст и оккупировать ванную комнату свирепыми барабашками.



Проблема заключается только в одном — в загробном мире, откуда мы черпаем свою энергию, разразился чрезвычайный энергетический кризис. Где-то за Ахероном большой дефицит эктоплазмы...

Эктоплазма — наш единственный ресурс в мире Ghost Master. Принцип ее добычи похож в чем-то на зарядку батареек "энергией

страха" в "Корпорации монстров". Чем больше ваш ручной барабашка напугает обывателей, тем больше эктоплазмы появится в ваших астральных хранилищах для производства новых диких, но симпатичных привидений. Подвох заключается в том, что одни и те же приемы людям вскоре приедаются, и они в конечном итоге просто перестают обращать внимание на беснующийся под потолком комок зеленой слизи. Поэтому с каждым новым разом придется изобретать что-то новое. Напустить туману в гостиную или перекрасить воду в унитазе в красный цвет, а то и разориться на сверхдорогой "призрак умершего родственника", который каждую ночь будет бродить по дому и страшно завывать: "Где моя вставная чеееееелюююсть!?"

Что же до управления, то в Ghost Master безраздельно властвует "индирект-контроль". Вы не сможете непосредственно руководить своими потусторонними дружками — в вашей власти только раздавать общие указания, журить за плохое пугание или поощрять особо страшных привидений с мотором сытными эктоплазменными плюшками. Оригинально? Вполне. Любопытно? Да не то слово. Sick Puppies (кстати, отличное название для девелоперской конторы, не находите?) определенно задумали что-то новое, не опробованное и действительно необычное.

Knight Raider

Жанр:	Автомобильный псевдосимулятор
Издатель:	Universal
Разработчик:	Davilex
Похожесть:	Driver, The Need for Speed
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Начало 2003 года



Кризис идей уже не первый год преобильно хлещет индустрию по щекам. Кто посмелливей — нанимает отставных писателей-сатириков и полковников-прозаиков, кто побогаче — разживается доброй кинолицензией или с конвейер-

ной скоростью штампует сиквелы к аддонам. А тот, у кого плохо и с идеями, и с деньгами, выходит на обширные культурологические помойки и где-то под грудой консервных банок, старых газет и потертых комиксов откапывает телесериал "Рыцарь дорог" про гжучего брюнета Майкла Найта и его говорящий катафалк со встроенным бортовым компьютером — и с радостным возгласом приступает к разработке тематической игры.

Как и положено всякой игре, черпающей начало в комиксах и сериалах, Knight Raider будет буквально с ног до головы покрыт всевозможными жанровыми родимыми пятнами. Тут и главные герои сериала — Майкл и его злой брат-близнец Гарт, и сексапильная женщина-механик Бонни, и злобная Организация Объединенных Мегазлодеев FLAG, и история про



похищенные секретные военные разработки... И прочий тихий ужас. Во всем этом перформансе нам предстоит играть единственную вменяемую роль — "интеллектуального" автомобиля КИТТ, наделенного вредным характером и напичканного всевозможными тепловыми сканерами, гидроусилителями, термобустерами, выдвижными пулеметами и проигрывателем на пять компактв.

Графическое исполнение Knight Raider не блещет высокотехнологичным лоском, но вполне достаточно для изображения урбанистических пейзажей, одиноких шоссе, стремительных погонь и вялых перестрелок. По всем законам жанра, мистеру Найту и его говорящим "Жигулям" предстоит удивлять почтенную публику полным комплектом из всевозможных киношных трюков. Например, ездой на двух колесах (что бывает очень полезно во время променадов по узким улочкам), лихими прыжками по крышам домов, полетами с трамплинов (обязательно через бездонную пропасть) и безостановочными догонялками по протяженным хайвеям.

В тот момент, когда вы читаете эти строки, игра, скорее всего, уже выйдет на PlayStation 2, а где-то к православному Рождеству появится и в наших родных РС-пенатах. Авторы позиционируют свой шедевр как "новое слово в жанре автомобильных игр", а мы же в очередной раз смотрим на скриншоты и... Не знаю, как там на PlayStation, но у нас еще мало кому удавалось с такими текстурами вылезти с нижней палубы "очень кратких обзоров о всяком..." Ну, сами понимаете.

The Mi'Jarin Chronicles: The Path to War

Жанр:	3D Action
Издатель:	Нет
Разработчик:	Mystical Development
Похожесть:	Serious Sam, Ghost Recon
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Движок Serious Sam продолжает пользоваться спросом у начинающих девелоперов всех мастей. Вот и молодая Mystical Development объявила о начале работ над многосерийной фантастической эпопеей The Mi'Jarin Chronicles, эдакой историей войны, мира, любви и семнадцати мгновений

МИКРО КОММАНДОС



Handwritten signature

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners.

весны в антураже трансгалактических перелетов. Первая часть саги под названием **The Path to War** открывает историю начала многолетней войны трех космических сверхдержав, в самом центре которой совершенно случайно оказывается наш герой, вторая часть станет своеобразным "двадцать лет спустя", а уж о судьбе третьей, четвертой и всех остальных еще не знают даже сами разработчики.



Несмотря на откровенно "мясное" прошлое движка, **The Path to War** будет вполне себе интеллектуальным шутером в духе **Ghost Recon**. Всевозможные снайперские винтовки и бесшумные лазерные карабины, хитроумные шпионские приспособления и "умные" самонаводящиеся пули... это с одной стороны. А с другой — файерболы, наложение порчи, вызов элементаров и свитки "шаровой молнии"... Отставить удивляться. Вся прелесть техногенного будущего **The Mi'Jarin Chronicles** состоит именно в успешном сосуществовании магии и научно-технического прогресса. С самого начала мы вольны сделать нашего героя магом, но навсегда позабыть о таких вещах, как тяжелые огнеметы или стационарные базы — либо, напротив, полностью посвятить себя военному делу и лишиться таких полезных в хозяйстве вещей, как заклинивание лечения, хождения по воде или незамысловатой левитации.

Однако сами разработчики отчаянно отрекаются от любых проявлений RPG и продолжают упорно твердить о незамутненном экшене с видом от первого лица и особым акцентом на миссии шпионского толка. Увы, за всеми рассказами о маскировочных сетях, переносных энергетических щитах и приборах ночного видения они совершенно забывают о технических подробностях и демонстрируют только несколько готовых моделей с пометкой: "осторожно, текстуры резко отличаются от того, что будет в финале!", советуя подождать еще пару месяцев. Что ж, чего-чего, а терпения нашему разделу не занимать.

главного героя **Post Mortem** Гаса Макферсона. В детстве он хотел стать художником, и теперь решил осуществить свою мечту. И наверняка стал бы очень неплохим мастером, если бы не одно обстоятельство. Сестра Гаса и ее муж становятся жертвами какого-то мерзкого культа. Тела обезглавлены. Подозрительная женщина-медиум пытается нанять Гаса расследовать это убийство втайне от полиции. А тут еще эти ночные кошмары и видения. В общем, не одно, а целая куча обстоятельств, присущих сюжету любого хорошего квеста.

О сюжете и разговорах с NPC стоит упомянуть отдельно. Это не просто нелинейные диалоги аж из 6000 вопросов и ответов. В зависимости от того, как и в каком тоне вы строите беседу, о вас складывается особое мнение, которое в будущем наверняка как-то повлияет на ход событий. Вот нахамите булочнику, а потом подавитесь запеченной в круассан гайкой, или что-то в этом духе. Вариантов решения головоломок и выходов из сложных ситуаций — множество. Финал игры тоже не предreshen заранее. Разнообразят существование и обычные паззлы — лабиринты, рычаги и тому подобное.

Игровой мир предстанет перед нами в полном 3D. Вид от первого лица. Похоже на экшен, где не придется часто стрелять, или на **The Last Express** с большей свободой передвижения и трехмерными персонажами. Странно, что в **Microids** выбрали именно такой, нестандартный для квеста подход. Учитывая разницу между пустынными холмами какой-нибудь 3D-ролевки и улицами европейской столицы, смелости разработчиков можно только позавидовать.

Игровой мир предстанет перед нами в полном 3D. Вид от первого лица. Похоже на экшен, где не придется часто стрелять, или на **The Last Express** с большей свободой передвижения и трехмерными персонажами. Странно, что в **Microids** выбрали именно такой, нестандартный для квеста подход. Учитывая разницу между пустынными холмами какой-нибудь 3D-ролевки и улицами европейской столицы, смелости разработчиков можно только позавидовать.

Warrior Kings: Battles

Жанр: RTS

Издатель: Empire Interactive

Разработчик: Black Cactus

Похожесть: **Warrior Kings, Medieval: Total War**

Системные требования: CPU 733MHz, 256Mb, GeForce MX

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода: Весна 2003

И вот теперь умудренные опытом товарищи из **Black Cactus** взялись за полноценный аддон, специально рассчитанный на тех, кому понравилось начало. **Microids**, между прочим, теперь вовсе не собираются издавать это.

Battles — своего рода эксперимент. Сюжет в игре практически отсутствует. Дело происходит в стране Orbis спустя 100 лет после окончания войн оригинальной кампании. Страна состоит из 20 карт, которые нужно захватить. Мы начинаем игру нейтральной стороной и впоследствии можем присоединиться к одной из рас, известных по **Warrior Kings**. Остальные стороны конфликта располагаются на карте страны в произвольном порядке, так что лимит переигрывания одиночной кампании ограничивается лишь вашим терпением.

В остальном игру ожидают стандартные для большинства продолжений изменения и доработки. Среди новых юнитов можно встретить нового стрелка со штыком, друида и имперского боевого слона. Фонотека звуков, издаваемых юнитами и окружающей средой, будет дополнена, а ее качество существенно возрастет. Естественно, обратят внимание и на огрехи AI.

Настораживают обещания благородных донов улучшить качество текстур и количество деталей. Если от первоначального варианта и то жутко лихорадило любое железо, представляете, чего можно ждать от "доработанного" аддона?

И еще откровенно злят бесконечные откровения разработчиков в своих интервью. Мол, строили-строили, старались вовсю! Развалилось. Так мы его "Моментом", и аддон будет просто чудо. Вы только нам верьте. Ага. Уже бежим колоть копилки. ■

Post Mortem

Жанр: Adventure

Издатель: Microids

Разработчик: Microids

Издатель в России: 1C

Похожесть: **The Last Express**

Системные требования: CPU 350MHz, 64Mb

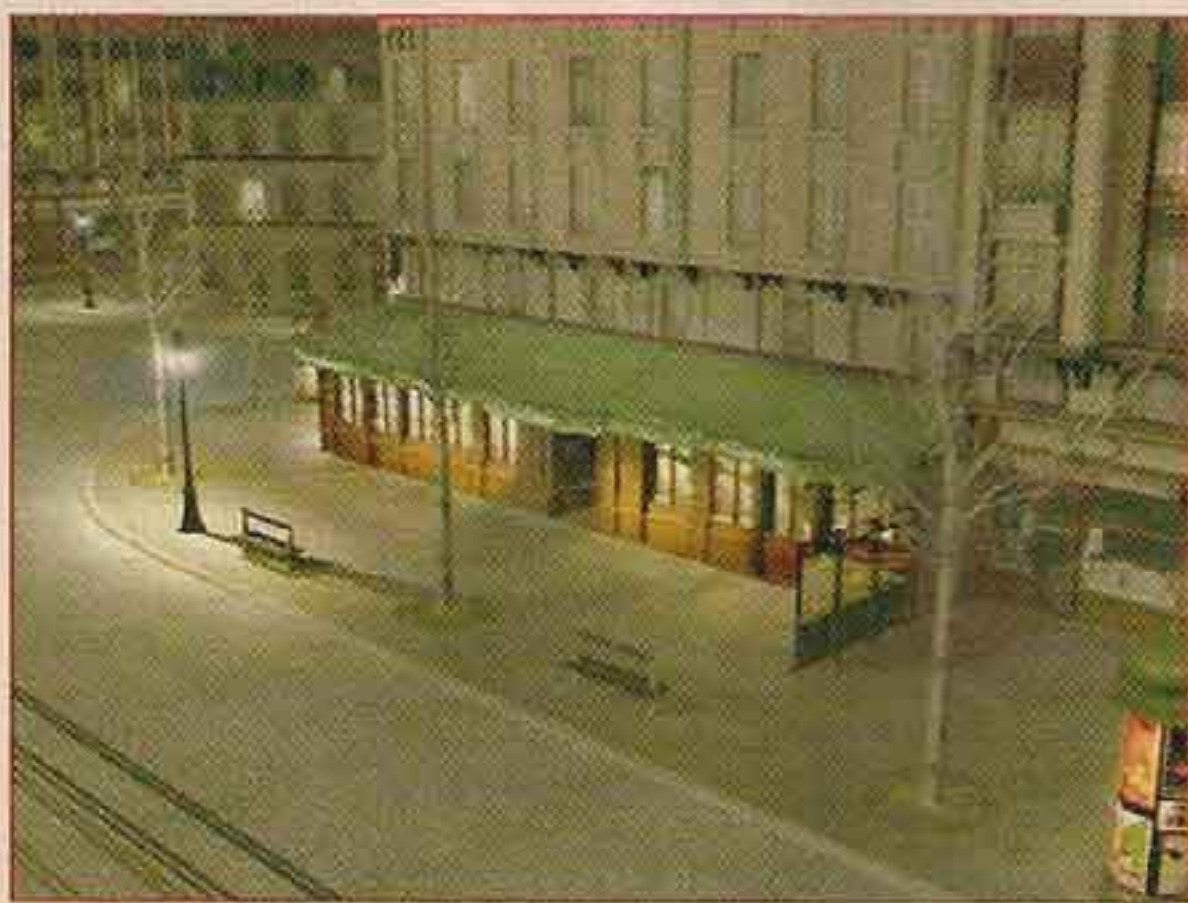
Мультиплеер: Нет

Дата выхода: Конец 2002

Компания, ответственная за появление на свет Ганса Воралберга и Кейт Уокер из **Syberia**, заканчивает свой новый проект под названием **Post Mortem**. Игру можно отнести к жанру приключений, мистических детективных историй, в которых реальные события переплетаются с вымышленными — что-то близкое к рассказам Эдгара По.

Действие происходит в Париже во время недолгого перерыва между двумя Мировыми войнами. Париж двадцатых, бурно развивающийся центр послевоенной Европы, город четырех революций и тысячи противоречий. Художники и музыканты, ученые и изобретатели, бизнесмены и шпионы со всего мира толпами снуют по парижским улицам. Не говоря уже о многочисленных эмигрантах из России, которые по привычке выстраиваются в очередь, чтобы всласть поплевать с Эйфелевой башни. Представляете, да? Мода от Шанель, русская литература, китайская кухня и музыка всех стилей и направлений. Словом, Париж 20-х — это все то, чем всегда пыжился стать Нью-Йорк.

В то время в одном из парижских кабаков или варьете можно запросто было встретить Хемингуэя или, скажем, Пикассо. А может быть, и





РЕСТОНОЩИ



РОЛЕВАЯ ГЛОБАЛЬНАЯ
СТРАТЕГИЯ В СРЕДНЕВЕКОВОЙ ЕВРОПЕ

2 CD, ОСЕНЬ/ЗИМА 2002

ИГРУШКИ

ДАВШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества

Совместная разработка
Snowball Interactive (Россия)
и Paradox Entertainment (Швеция)



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

«1С»: 123056 Москва, а/я 64 Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

UFO

Aftermath

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

Одно из самых больших чудес индустрии за последние несколько лет — поиск достойного наследника для некогда великой, но ныне поросшей древним мхом серии X-Com. Чрезвычайная популярность всех трех частей (даже крайне неудачного *Apocalypse*), тысячи поклонников, миллионы страждущих и... ни одного достойного сиквела или хотя бы клона за последнюю пятилетку. Братья Голлоп, создатели самой первой серии, оригинальной *UFO: Enemy Unknown*, последнее время работавшие над *Dreamland* — неофициальным продолжением, в чем-то "очень близким по духу", внезапно оказались на грани банкротства. Родная контора — *Mythos Games* — закрыта, офисы и компьютеры опечатаны, а на три корпуса опережающий свое время *Dreamland* за связку бус и бутылку рома отдан на откуп чешской производственной артели *Altar Interactive*, до этого прославившейся только "игрой" *Original War*...

Все кончилось, так и не начавшись. Жанр "походных тактических игр" навсегда остался в прошлом, а надпись "Hidden Movement", будоражащая умы миллионов, улетела куда-то на высокое игровое небо, обниматься с рисованными квестами, "классическими" варгеймами и изометрическими RPG... И почти их память молчанием.

А тем временем в замке у шефа

Но что же *Altar Interactive*? Едва заполучив в свои руки едва дышащую тушку *Dreamland*, они тотчас же отправили ее на скорейшую операцию на сердце и такое же суетливое залатывание швов. После серии ампутаций на операционном столе остался огромный сгусток биомассы, который беспрерывно пищал: "я не дримлэнд! я не икс-ком!" и отчаянно пучил все десять полигональных глаз. Разработческая фраза о том, что "из оригинального кода *Dreamland* была взята только ни-

чтожная его часть, а X-Com — это вообще из другой оперы" полностью подтверждается скриншотами и официальным FAQ. Да, друзья, это не *Dreamland*. И совсем-совсем не X-Com... Это — *UFO: Aftermath*. Самая главная песня о старом. И единственный оставшийся в живых наследник из числа очень-очень дальних родственников.

...Когда спутники засекли в ближнем космосе необычайное скопление неопознанных летающих объектов явно неземного происхождения, правители большинства мировых держав собрались на срочном саммите и решили во избежание паники среди населения держать этот факт в строжайшем секрете до тех пор, пока не начнутся непосредственные контакты с пришельцами. Паники не началось, как, впрочем, не началось и контактов. Спустя сутки инопланетные корабли принялись обстреливать Землю сгустками ядовитых спор, которые, расплывшись в атмосфере, закрыли доступ солнечным лучам и погрузили планету в состояние вечной ночи. Впоследствии этот период был назван "затмением".

После того как споры рассеялись и солнце снова показалось из-за облаков, внезапно выяснилось, что под воздействием ядовитого излучения на Земле исчезли почти все живые существа, включая птиц, рыб, людей и даже занесенных в Красную книгу гигантских белых панд. Пришельцы приступили к колонизации, в считанные месяцы на месте бывших городов были возведены гигантские цитадели, и началась усиленная разработка природных ресурсов.

А тем временем в разваленном сарае где-то на глубине двухсот метров под землей... Кому-то из людей все же удалось спастись. Горстка военных попряталась по бункерам, настроенным еще во время холодной войны, некоторая часть хомо сапиенсов затаилась в глубоких шахтах, а кто-то и вовсе спасся в личных погребах среди мешков с

Жанр:	Походовая стратегия
Издатель:	Virgin
Разработчик:	Altar Interactive
Похожесть:	X-Com, Jagged Alliance
Дата выхода:	Первая половина 2003 года
Необходимо:	CPU 500MHz, 64Mb, GeForce
Желательно:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.ufo-aftermath.com



▲ Со времени нашей последней встречи старый добрый геоскаре заметно похорошел и прибавил в полигонах.



▲ Главное — составить план. Через секунду по этим разноцветным следам с воплями понесутся наши вооруженные барбудос.

П Р И М И У Ч А С Т И Е !

ШТОРМ

СОЛДАТЫ НЕБА

ХОЧЕШЬ
ПО-НАСТОЯЩЕМУ
ОКУНУТЬСЯ
В АТМОСФЕРУ ИГРЫ
"ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА"?

ПРИМИ УЧАСТИЕ В АКЦИИ **"ЕСТЬ КОНТАКТ!"**

КУПИ ПРОДОЛЖЕНИЕ **ПОПУЛЯРНОГО** ФУТУРИСТИЧЕСКОГО

СИМУЛЯТОРА **"ШТОРМ"**



"ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА"
В ЭКОНОМИЧНОЙ УПАКОВКЕ



ОТПРАВЬ ПИСЬМО С ЗАПОЛНЕННОЙ РЕГИСТРАЦИОННОЙ КАРТОЧКОЙ
ОТ ИГРЫ **"ШТОРМ: СОЛДАТЫ НЕБА"** С ПОМЕТКОЙ **"ЕСТЬ КОНТАКТ!"**



ДО 15 ДЕКАБРЯ 2002 ГОДА И **ВЫИГРАЙ** ОДИН ИЗ ТРЕХ СУПЕРПРИЗОВ:



ПЯТИКАНАЛЬНУЮ
АКУСТИЧЕСКУЮ СИСТЕМУ,
И ОКУНИСЬ В МОРЕ
ЗВУКОВ "СОЛДАТ НЕБА"



ДЖОЙСТИК С FORCE
FEEDBACK И ПОЧУВСТВУЙ
СЕБЯ НАСТОЯЩИМ
ПИЛОТОМ



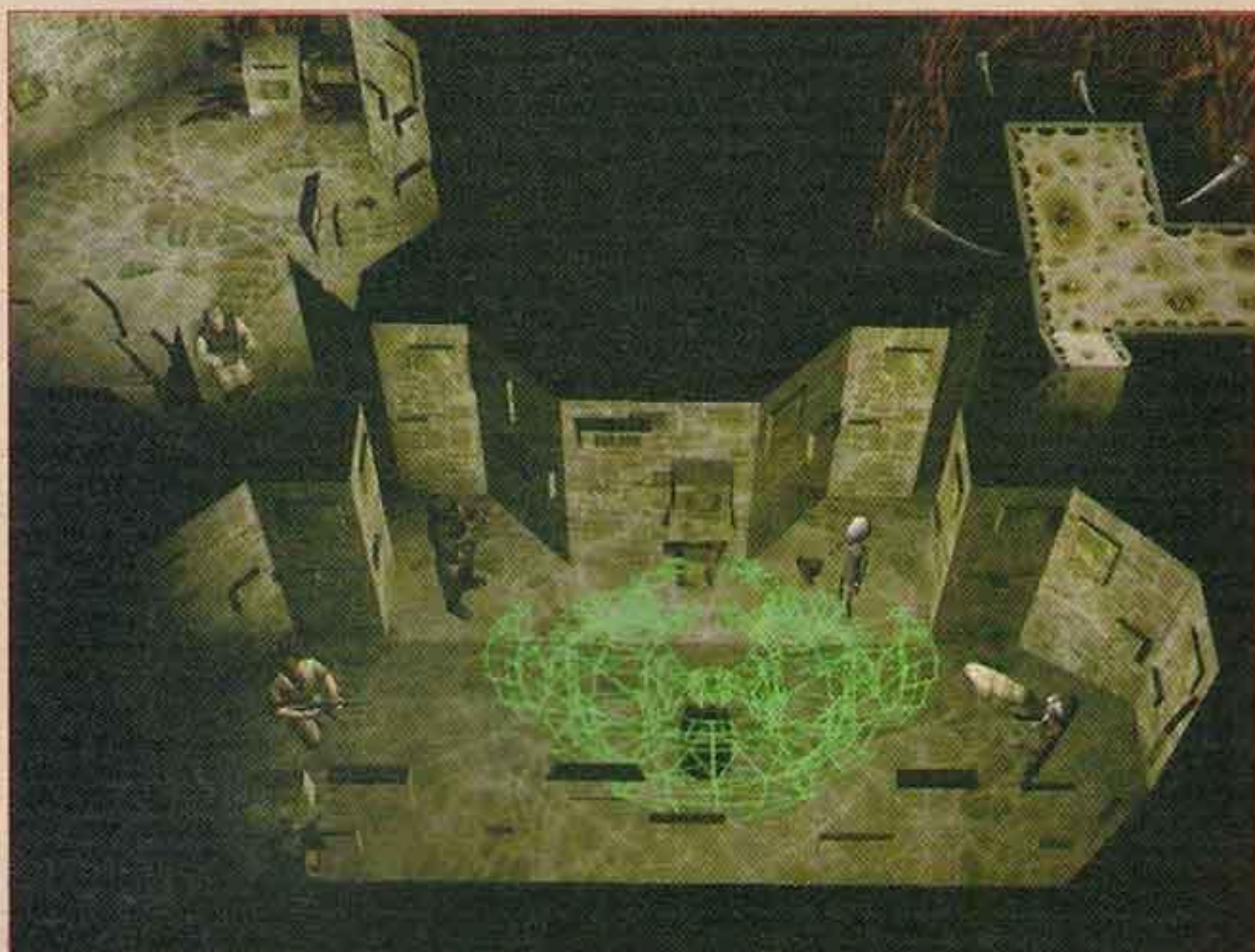
КАРМАННЫЙ КОМПЬЮТЕР,
КОТОРЫЙ НАПОМНИТ
ТЕБЕ, ЧТО ПОРА
СНОВА ИГРАТЬ
В "СОЛДАТ НЕБА"

100% для

POWERED BY
game spy

ЖДЕМ ВАШИХ ПИСЕМ ПО АДРЕСУ:
115230, МОСКВА, КАШИРСКОЕ ШОССЕ, 1 (КОРП. 2), КОМПАНИЯ "БУКА"

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



▲ Инопланетяне (страшно, заметьте, смахивающие на сектоидов) встречают штурмовую группу иллюминаций.

картошкой и стратегических банок с солеными огурцами. Наша цель — объединить остатки человечества и всеми доступными средствами дать отпор проклятым инопланетным захватчикам. Получается такая дикая помесь жанров — “X-Com по породе и Fallout по духу”. Подкупающее, согласитесь, сочетание.

Распределение труда

От X-Com, впрочем, Aftermath взял куда больше, чем от остальных прототипов. Если еще помните, та, самая первая UFO была разделена на две основных части: глобально-стратегическую и локально-тактическую. Точно такая же участь постигнет и нашего духовного наследника. Вернулся даже геоскаре — стратегический “глобус”, безвозвратно потерянный еще в третьей части. Местом действия снова станет планета Земля, вся целиком — от тайги до британских морей и даже еще дальше.

Чтобы умело противостоять мощной инопланетной военной машине, прежде всего нужны ресурсы. Так как вся развитая экономика исчезла вместе с большей частью человечества, товаро-денежные отношения полностью исключены. Единственным ресурсом станут сами люди, которых еще придется искать во время рейдов по глубоким подвалам, бомбоубежищам и прочим потаенным местам. Начиная с небольшой команды в несколько десятков выживших после “затмения”, со временем организация грозит дорасти до мирового уровня и открыть десятки филиалов во всех уголках Земли.

Все люди, оказавшиеся в нашем подчинении, условно делятся на три типа: те, кто умеет работать головой, те, кто умеет работать руками, и те, кто не умеет ни того, ни другого, но зато отлично владеет огнестрельным оружием и обучен строевой подготовке. Ученые, инженеры, солдаты — все как в старые добрые времена. Принципиальное различие состоит

лишь в том, что отныне нельзя совмещать работу ученых и инженеров в пределах одной базы. Так что теперь если строить, то либо мозговой, либо производственный центр. Кроме того, людей придется усиленно оберегать, солдат не бросать под пули, а ученых с инженерами обеспечивать достойной охраной, потому что просто так пополнение взять будет неоткуда.

Кое-какими стратегическими вещами пришлось все же пожертвовать. Теперь, например, отпадет необходимость в “ручном” перехвате вражеских летающих тарелок. Все воздушные сражения будут происходить автоматически, а их успех — определяться мощностью и совершенством доступных средств ПВО. Да-да, теперь в вопросах уничтожения авиации инопланетян придется руководствоваться некоторыми знаниями из области стратегической оборонной инициативы. Будьте готовы изучить принципы воздушного перехвата, узнать основы определения “зон перекрытия” в сетке ПВО, разучить нехитрые правила размещения зенитно-ракетных комплексов и все тому подобное. Зато после всей долгой подготовки, когда невидимые “МИГи” наконец поднимутся в воздух и сраженная ракетой вражья тарелка штопором ухнет вниз, на место падения выезжает группа вооруженных сынов человеческих, и начнется то самое, благодаря чему серия X-Com навсегда вошла в пантеон прижизненных культов.

То самое

Сразу же — одна, но очень серьезная оговорка. Помните, где-то выше мы уже вдоволь нарыдались на могиле “походных тактических игр”? Так вот, смиритесь с неизбежным: кнопки “конец хода”, как, собственно, и самих ходов — уже нет. Мы слишком долго спали, а когда проснулись, выяснилось, что на дворе двадцать первый век и вокруг безраздельно царствует беспощадный real-time. В принципе, Altar решили не изобретать ве-



▲ Большая гряда железа в правом углу некогда была инопланетным кораблем-разведчиком.

лосипед и попросту скопировали боевую систему с “альтернативного” игрового режима из X-Com: Apocalypse. Воины свободно перемещаются по карте вместе или поодиночке, ползком или перебежками; как только в поле зрения объявляется враг, мгновенно включается пауза и наступает время долгих раздумий. Что предпринять: выстрелить навскидку или попытаться изрешетить супостата очередью? Отбежать за угол или залечь прямо на месте? Так как “очки хода” сгинули вместе с ходами, во время всех производимых действий будет расходоваться вполне реальное время. В общем, такая вот получается гримаса эпохи: пять лет назад подобные нововведения принимались в штыки, но в конце 2002 года становятся наипервейшим стандартом.

Зато о чем действительно не могли и мечтать разработчики классической трилогии, так это об абсолютно трехмерном игровом движке с интерактивным окружением и случайной генерацией карт. Поясняем по пунктам: полная интерактивность досталась Aftermath в наследство от Dreamland (как бы авторы ни уверяли нас в обратном). Любая стена может быть разрушена взрывом, каждый не приметный кустик — растоптан, а бочка с горючим — поднята на воздух и смята гармошкой. А вот чего действительно не удалось вычлени из тела почившей игры-мечты, так это пресловутой “многоэтажности” сооружений. Впрочем, взамен нам предлагаются абсолютно уникальные карты для каждого нового сражения и огромный набор графических “тем”: поля, пустыни, леса, холодная тундра и тысяча и одна разновидность урбанистических застроек.



Разнообразие, и не только визуальное, — именно тот решающий фактор, который выводит Aftermath из шаткого состояния “полуигры” в ранг действительно ожидаемых проектов. Мы начинаем освободитель-

ное движение, уже имея в запасе около двадцати различных видов огнестрельного оружия (в основном это стандартные армейские образцы сегодняшних дней). Однако с “калашниковыми” и M-16 не очень-то повоюешь против плазменных пушек и нейтронных лучеметов. Поэтому со временем, сбивая тарелки и по бортам расхищая инопланетные шайтан-пищали, наши ученые изобретают новые виды оружия, инженеры запускают производственный конвейер, все покатится по известному наперед сценарию. Место устаревших перехватчиков в ангарах займут летающие тарелки земного производства, на вооружении у солдат появятся энергетические щиты, а после захвата живьем и допроса видных инопланетных начальников проявятся кое-какие детали вторжения.

Все это звучит настолько знакомо, что... знаете, в UFO: Aftermath все-таки хочется верить несмотря на то, что. Пусть это лишь “кастрированный” вариант потерянного навсегда Dreamland, пусть это даже не долгожданный сиквел X-Com... Но когда на фоне медленно вращающегося глобуса спустя столько лет вдруг снова появится синяя точка надписи “UFO detected”... думать о всех этих мелочах просто не остается времени. ■

Будем ждать?

Долгожданный Dreamland на костылях и под чужим именем все-таки вернулся с индустриальной войной мегакорпораций. Ему, конечно, все эти приключения не пошли на пользу, но надежда на сохранную психику пока остается...

Процент готовности:

80%

NINA

Agent Chronicles



ДНЕВНИКИ СПЕЦАГЕНТА.
ОЗНАКОМЬСЯ.

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

POSTAL 2

Оптимист изучает английский язык,
пессимист — китайский, а реалист
изучает автомат Калашникова.

Народная
геополитическая мудрость

Этот мир просто обязан погибнуть в огне всеобщего ядерного апокалипсиса, точно вам говорю. Ему же будет лучше. Человечество уже достигло максимальной точки своего развития, и все, что нам остается, — так это методично и с умом уничтожать накопленные за многие тысячелетия культурные ценности. Включите телевизор: сколько упало сегодня самолетов? Пять? Что-то мало. Откройте газету: чьи пенсии сегодня слопал хитрый олигарх? Детей и инвалидов? Выйдите на улицу и встаньте возле дороги: видите, какой мясистый колобок промчался мимо на пальцатом "бимере" и забрызгал ваши штопанные брюки? Чувствуете, чувствуете?! Чтобы взорвать систему, нужна одна маленькая искра. И что самое страшное, друзья, ее уже повсюду высекают.

Из искры возгорится

Увы, увы, еще далеко не каждый обиженный на мир обыватель спо-

собен взять в руки канистру бензина и направиться вершить правосудие к ближайшему скоплению особо активных внешних раздражителей. Именно поэтому в индустрии и назрела такая резкая потребность в общедоступных отморозках. GTA III — это еще даже не цветочки, так, легкая завязь на почерневших от ранних заморозков бутонах геймплея. Встречайте Postal 2 — продолжение "худшего", по мнению одного особо впечатлительного сенатора, "американского продукта №1". Удивительные приключения съехавшего с катушек почтальона с огнеметом на людных улицах маленького аризонского городка.

Знаете ли вы, почему почтальоны — самые страшные люди на свете? Нет, вы ничего не знаете о почтальонах! Они просыпаются рано утром, когда вы еще храпите в своих постелях, они разносят эту fucking (без паники! все термины услужливо предоставлены официальным FAQ'ом) почту по fucking подъездам, их кусают ва-

Жанр:	3D Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Running With Scissors
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Postal, GTA
Дата выхода:	Конец 2003 года
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, GeForce 2 GTS
Желательно:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Сайт игры:	www.gopostal.com

ши fucking собаки, они страдают от террористической fucking сибирской язвы, они... они... На-до-е-ло. Хватит! Если вы спросите любого из разработчиков, что же такое Postal 2, то не получите ответов ни о графике, ни о геймплее, ни даже о жанре. Зато вам с удовольствием расскажут о штабелях трупов, море крови, предсмертных хрипах беременных женщин, агонии детей-инвалидов и пятнадцати способах разделки живой туши маникурными ножницами. Товарищи! Женщин и детей — не считайте за людей! Каждому ветерану пропишите пургена по жбану! Делая клизму — повышаешь харизму! Для инвалидов особый режим — сначала стирка, потом отжим! Кто стучится в дверь ко мне с динамитом на ремне?!

Отморозки наступают буквально по всем фронтам.

Почтальон звонит дважды

Вообще, о сюжете Postal 2 нет четкого представления даже у самих авторов. Один из вариантов звучит так "он пришел домой, открыл "Войну и мир" на странице 623, прочитал семнадцать с половиной страниц и решил: довольно мира". Второй — куда более жизнеутверждающий "почтальон проснулся в одно прекрасное утро, помотал свинцовую башкой и подумал, что неплохо было бы пойти немного поубивать людей". Но, как оно там ни есть, дело все равно придется иметь с маньяком.

Одиноким вооруженный кухонным ножом почтальон выходит на улицы и движется куда-то без цели, без идеи и без всякого смысла. Хотел, пардон, смысл все-таки есть. Почтальон живет самой обычной



▲ Поход в библиотеку обернулся неожиданным массакром. Еще обратите внимание на дуло винтовки: кото-глушитель в действии!



▲ С добрым словом, автоматом и стопроцентно отморозенной головой на свете живется проще, чем просто с добрым словом и автоматом.



▲ От вида такого аппетитного барбекю стошнит даже патологоанатома.

жизнью типичного обывателя, ходит за хлебом, сдает пиджак в химчистку и подстригает газон. Вот, например, миссия первая: сходить в магазин и купить молока. Взял из дому охотничий дробовик, вышел на лестничную площадку, а там какая-то старая карга дорогу перегородила. Карге, понятно, заряд дроба под брюхо, а тут и соседи набежали, кричат, руками машут. Положил всех, а тут уже и полиция подъехала, а там и национальная гвардия и отряды SWAT и береговая артиллерия и штурмовые вертолеты и тактические ядерные удары... Но главное — молочко все-таки купить и добраться живым домой. А представляете, какие приключения могут ожидать во время путешествия за утренней газетой? Или похода на вечерний киносеанс? А если уж прокатиться на пригородном автобусе в соседний городок!.. В этом-то и весь Postal 2. Необычная жизнь обычного почтовика.

Хотя про обычность еще можно поспорить. Безымянный воин синей форменной фуражки имеет богатое военное прошлое. В недрах **Running With Scissors** медленно, но решительно возводится фетишистский культ оружейного идолопоклонничества. Помимо стандартного набора из штурмовых винтовок, пистолетов, базук, дробовиков, огнеметов и гранат, в списке орудий убийства значатся саперные лопатки, бейсбольные биты, канистры с бензином (зажигалка Zipro входит в комплект), закрепленные изоляционной лентой мотки колючей проволоки, садовые ножницы, остро заточенные китайские палочки, съемные насадки на электропилу, свинцовые нунчаки и банальные туристические топоры. «Наша цель, — признается в одном из интервью главоморозок **Running With Scissors** Винс Диззи, — это дать вам, fucking потребителям, почувствовать истинное наслаждение от разнообразия процесса. Зачем убивать ради того, чтобы попасть на следующий уровень или там надеть новую пушку, позыркать мультик какой-нибудь? Всю эту ботву придумали программисты без малей-

шего воображения. В **Postal 2** вам нужно будет убивать просто так, just for fun! По приколу, типа».

Дети в подвале играли в гестапо

Знаете ли вы, как нужно убивать женщин? Нет, вы не знаете, как нужно убивать женщин! Женщин нужно убивать осторожно, точечными выстрелами в живот, а ни в коем случае не выше и не ниже. Ибо аккуратно убитая женщина еще долгое время может служить почтальону по своему прямому назначению... Поняв, что игра будет настолько анти-социальной, что любой разумный издатель никогда не согласится взять на себя бремя ответственности по ее распространению, разработчики выработали четкую партийную линию: идти до конца и усугублять, усугублять... И если бы на свете выдавали премии за наибольшее количество богопротивных нововведений в геймпле, **Postal 2** еще до выхода сорвал бы весь призовой фонд.

С вышеописанным «fun» в **Postal 2** действительно нет никаких проблем. Чтобы основательно разнообразить бесконечную бойню, было введено великое множество пародийных элементов. Вот по улицам шатается бродячий кот. Если изловить зверюгу и, пardon, вставить ему в задницу ствол, то получится отличный винтовочный глушитель. Один выстрел — минус одна кошачья жизнь. А когда закончатся все девять, «котовский» с пронзительным «мяяяя» разлетится на ошметки.

Или вот другой представитель животного мира — индийский слон, сбежавший из сожженного нами шашито. Оказывается, если аккуратно подползти к слону сзади, тихо облить бензином и поджечь, то ровно через три минуты он взорвется как пять хиросим! Смачные куски слоновьего мяса разнесут все стекла в округе, а полученным барбекю сможет три года подряд питаться бедная африканская семья.

А может быть, вы хотите услышать, как почтальон меткими ракетными залпами будет играть в пинг-понг полицейскими машинами, запу-

скасть в космос телефонные будки или, когда под рукой нет никакого оружия, при помощи специальной кнопки рыгать, простите, в лицо окружающим? Предварительный рейтинг **Mature** угрожающе мигает и к релизу грозит выйти на уровень особо жестокой порнографии, которой, как известно, не место на полках среди цивилизованных игр. «Ну и что? Если так и получится, то мы сами выйдем на улицы и будем, как торговцы крэком, под покровом ночи продавать **Postal 2** в законспирированных боксах», — веселятся разработчики. А что — эти, пожалуй, смогут.

Нереальное насилие

И все-таки, заикнувшись на всех этих кровавых банях, разработчики не очень-то охотно делятся фактическими или техническими подробностями. И если буквально два месяца назад вся игра представляла собой

Что же касается звука — тут по-прежнему все на самом высоком уровне. За сочинение напористого эмбиента взялся все тот же Кристиан Салье (его замечательные треки из **Postal** до сих пор отзываются ритмом в ушах), а озвученные профессиональными актерами крики агонии занимают, ни много ни мало, часа полтора реального времени...



Вернемся к тому, с чего и начали. Ненависть — очень гибкое понятие, друзья. Все-таки в начале XXI века окончательно выяснилось, что философия любви к ближнему — это... ну, немного не современно. Крутом бардак, война и социальное неравенство. Так что будьте реалистами — учите автомат Калашникова. А еще лучше — дождитесь выхода **Postal 2** и пару раз разыграйте апокалипсис на улицах города. Глядишь, и полегчает немного...



▲ Семейный пикник был грубо нарушен парнем с керосиновым распылителем.

три концептуальных картинки с изображением Сурового Почтальона, то появившиеся относительно недавно скриншоты породили весьма законный вопрос: «что это?». Оказалось, ни много ни мало — движок **Unreal Warfare**. Впрочем, компетентные лица в **Running With Scissors** утверждают, что под нужды **Postal 2** почти готовый движок пришлось переделывать чуть ли не наполовину.

В первую очередь эти нужды выражались... в кардинальной переработке искусственного интеллекта. Да-да, AI будет пожирать чуть ли не половину всех доступных машинных ресурсов. Все-таки живой город — это не замкнутый уровень. Каждый населяющий его NPC имеет свою четкую линию поведения, параметры силы, страха, начальной военной подготовки и даже степени отмороженности. Скажем, в одной и той же ситуации уличный бык поведет себя совсем не так, как боец ОМОНа, а поведение толпы разъяренных личеизателей в корне отличается от сложенных действий полицейского отряда.

P.S. Буквально перед отплытием номера на верстку выяснилось, что у **Postal 2** все-таки нашелся издатель... в России. Нелегким делом распространения антисоциальной продукции на территории бывшего СССР займется «Акелла». На вопросы же о поисках издателя по ту сторону Атлантики разработчики по-прежнему отвечают в духе «да ну их на хрен, сами прибегут, если закатят». Главное в любой рекламной политике — до конца гнуть свою линию. Молодцы. ■

Будем ждать?

Вард отморозков-2, на этот раз в полном трехмере. Самая антисоциальная игра, после аркады про арабского террориста-камикадзе.

Процент готовности:

60%

Армен Есаулов
undead@igromania.ru

Judge Dredd VS Judge Death

Кто такие судьи? Кто-то скажет, что это простые смертные в черных мантиях. Кто-то назовет их вершителями чужих судеб, а кто-то с ухмылкой представит их мощным инструментом в руках политиков. Да, такими они были. Но теперь все иначе. Они вышли на улицы и выносят приговоры без суда и следствия. Они — боги нового времени.

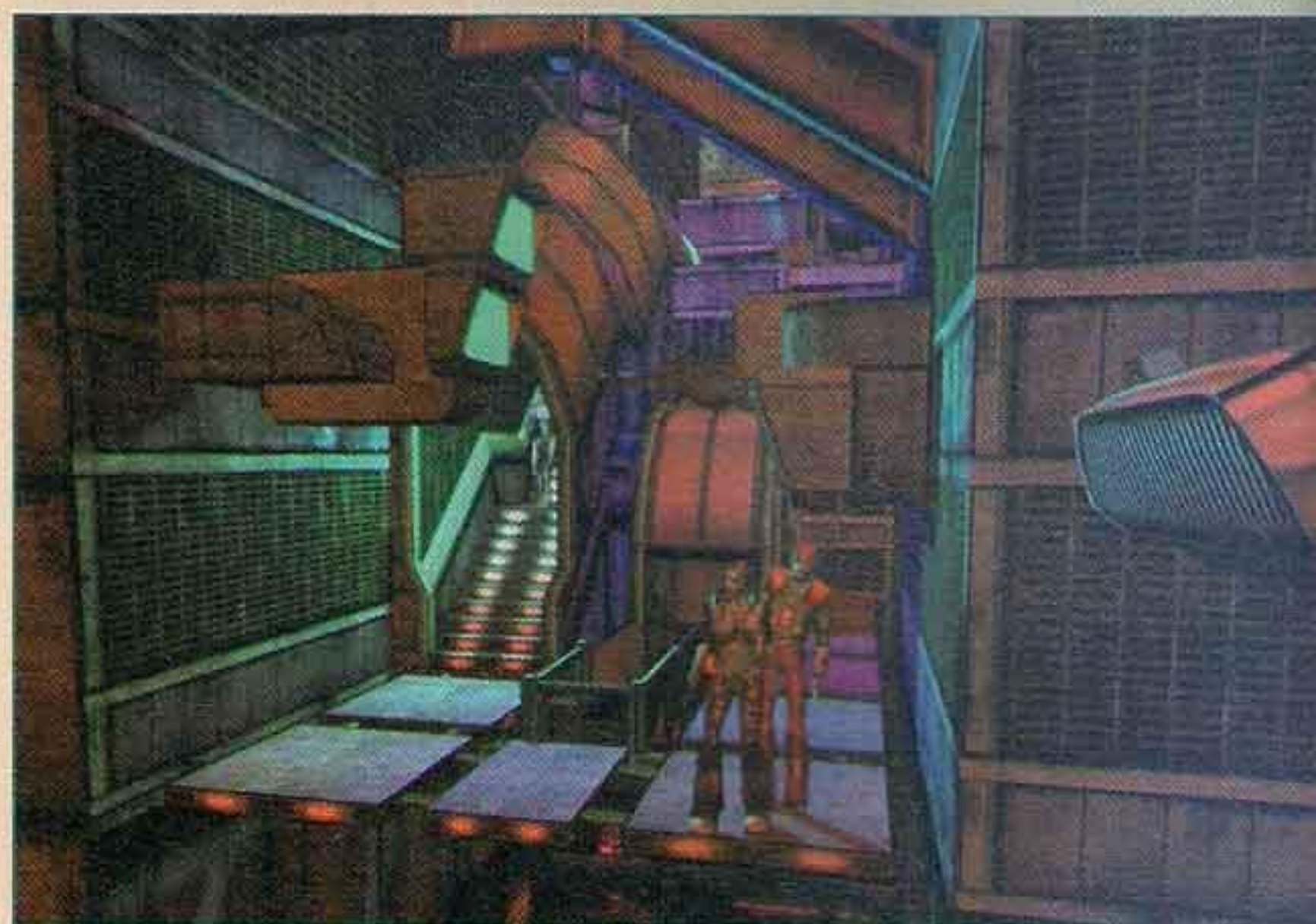
Человек и закон

Добро пожаловать на западное побережье Америки будущего, в Mega City One. Население города — 400 миллионов человек. Это самый крупный город с самым высоким уровнем преступности во всем мире. Чтобы хоть как-то поддерживать относительный порядок, правительство использует судей. Судья — это полицейский, обвинитель, присяжный и исполнитель приговора в одном лице. Самый известный из судей — Дредд. Его уважают, его ненавидят, его боятся, его хотят убить. Знакомая история, не так ли? По крайней мере, она должна быть вам знакома по фильму «Судья Дредд» с Сильвестром Сталлоне в главной роли. Но фильмы вторичны. Обычно

их снимают по книгам, а в нашем случае — по комиксам. И хотя комиксы — явление отнюдь не отечественное, знать о существовании некоторых все же не помешает. В частности, об английском комиксе «Судья Дредд», сошедшем на бумагу с легкой руки Джона Вагнера из 2000AD и почти сразу получившем общественное признание вкупе с любовью ценителей разноцветных картинок. Ценителей, которые достаточно холодно отнеслись к экранизации со Сталлоне. Мотивация была проста — фильм не имеет почти ничего общего с духом комиксов, который был напроцех перекрыт ледяной харизмой Слая.

И вот, чтобы не наступить на старые грабли, Rebellion Software обратилась к первоисточнику, купив 2000AD со всеми потрохами (и заодно дав свое согласие на пару экранизаций Дредда). Тем не менее сам Вагнер развивать сюжетную линию Judge Dredd vs. Judge Death не будет. Его роль в проекте сводится к оценке авторской работы Rebellion и наставлении ребят на путь истинный. Но вернемся непосредственно к сюжету. Как я уже сказал, дела в

Жанр:	3D Action
Издатель:	Vivendi Universal
Разработчик:	Rebellion Software
Похожесть:	XIII
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.dreddvsdeath.com



▲ Хваленый движок Asura в действии. Одним словом — загляденье!

большом городе идут отнюдь не лучшим образом. Положение усугубляется тем, что в городе объявился судья Темных Сил из потустороннего мира. Пришел, понимаешь ли, вместе со своими помощниками — и давай народ отстреливать. Мораль у нежити простая — раз все преступления в городе совершаются живыми людьми, то их надо перебить. Во имя мира во всем мире и рогатых чертиков. Аминь.

Естественно, что в такой ситуации на борьбу с темными силами встает судья номер один — Дредд. В неравном бою ему будут помогать старые приятели и приятельницы, например, судья Андерсен. Она не раз будет приходить нам на помощь в самых безнадежных ситуациях. Но чаще Дредду придется таки полагаться на себя самого.

Слушанье дела

Итак, мы выходим на улицы города, чтобы блюсти закон и поддерживать правопорядок. Работы у нас навалом. Для начала можем заняться мелкой сошкой. Например, наказать какого-нибудь жителя за то, что он мусорит на улицах. Если гордыня не позволяет вам заниматься подобными мелочами, попробуйте съесть рыбку покрупнее. За банальную перестрелку на улице вы можете свободно отправить нарушителя спокойствия в места не столь отдаленные лет на пять-десять. Чувствуете, что этого мало? Хорошо, добавьте еще несколько лет за отстреленные гильзы, валяющиеся вокруг. Что — это тоже мусор. Следовательно, нарушен закон, и судья имеет полное право наказать провинившегося. Предугадываю вопрос: «И



▲ Мало того, что страшен как смертный грех, так еще и оружием перед нами размахивает. Придется наказать.

ЕДИНСТВЕННЫЙ В МИРЕ СИМУЛЯТОР СПИДВЕЯ!

ЖРЧТОИ ВИРРРЖЖ

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ РОСТ, РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА, ПОКУПКА
И МОДЕРНИЗАЦИЯ ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ - ВПЕРВЫЕ В МОТОСИМУЛЯТОРЕ!



что, все нарушители беспрекословно нам подчиняются и складывают оружие?". Нет, далеко не все. Зачастую приходится применять грубую физическую силу и вступать в перестрелки. Правда, здесь не все так просто. За периодический отстрел населения начальство вас по спине не похлопает. С другой стороны — если будете слишком снисходительны к убийцам и вора, вас также ждет серьезный выговор со всеми вытекающими. Другими словами, овладеть политикой кнута и пряника вам придется в совершенстве. Иначе нельзя.

Кстати, не подумайте, что вам придется всю игру слоняться по улицам города. Ничего подобного. Нелегкая занесет вас и в потусторонний мир темных сил, и на Проклятую Планету, и еще черт знает куда. Привычное для экшенов деление на миссии также присутствует. Правда, разработчики предпочитают называть их главами — по аналогии с комиксами.

Доказательства защиты

Для проведения арестов, исполнения приговоров и собственной защиты Дредду понадобится серьезный арсенал. И он у него есть. Правда, в будущем уже не модно таскать с собой десяток тяжелых железок. Главное оружие судей — это так называемый Законодатель. Без него любой судья чувствует себя так же, как джедай без светового меча. Законодатель — это комплект из шести разных видов оружия. Амуниция для него соответствующая. Это как обычные, так и бронебойные пули, снаряды с зажигательной смесью и пули с теплоискателем, патроны с взрывчатым наполнителем и пули, которые ricochet'ят от любой поверхности. Последние весьма удобны в случаях, когда преступник скрылся из поля зрения, забежав за угол. Один меткий выстрел, ricochet, и — беглец повержен. Но будьте осторож-



▲ Я ужас, летящий на крыльях ночи... Нет, это из какой-то другой оперы.

ны: неаккуратное обращение с этой игрушкой — и вы можете обнаружить пулю у себя в голове. Помимо Законодателя, в нашем распоряжении будут и более мощные железки для устранения крупного рогатого скота. Огорчает одно — рассекать по городу на навороченном судейском байке нам не дадут. Разработчики, видимо, хотят, чтобы мы были ближе к народу. Что ж, будем. Только пусть потом этот самый народ не обижается.

Продолжая железную тему, не могу не коснуться традиционного вопроса: "А как все это выглядит?". Отвечаю: выглядит непривычно. Сейчас поясню. Все мы знаем, что у Rebellion Software уже был опыт создания игры по комиксам. И опыт, надо заметить, весьма и весьма успешный. Догадались, о чем я? Правильно, об *Aliens vs. Predator*. Для своего времени AvP была вы-

сокотехнологичной игрой. Не знаю, как будет смотреться JD vs. JD ближе к концу 2003 на фоне самих знаете чего от самих знаете кого, но одно ясно уже сейчас — игра выделится среди других экшенов своей оригинальностью. В основном благодаря движку Asura. По заявлениям самих разработчиков, если бы они делали что-то наподобие *Medal of Honor*, у них бы получилась не игра, а кино. А этого в Rebellion не хотят. Именно поэтому ребята и написали свой движок, который способен создавать иллюзию того, что изображение на экране нарисовано от руки. Взгляните на скриншоты. Создается ощущение, что комиксы ожили. А в движении все это выглядит еще более впечатляюще.

Естественно, не обошлось и без новомодных фишек. Так, например, движок способен одновременно выводить на экран до 30 моделей персонажей без потери качества. Для сравнения — упомянутый выше *Medal of Honor* с трудом справлялся с 15. Вполне естественно, что на улицах города с 400-миллионным населением скопление народа будет, мягко говоря, приличным. Если прорисовывать каждого человечка без потери качества, ваши пятые Pentium и GeForce надолго ушли бы в астрал без билета обратно. Чтобы этого не произошло, движок понижает детализацию моделей на экране по мере увеличения их числа. Технология сама по себе не нова и чем-то напоминает ATI Truform, но почему-то далеко не все ее используют.

Что касается еще одной "железной" составляющей — AI, то разработчики обещают нам вполне при-

личную систему искусственного интеллекта. Самообучения в чистом виде не будет, как не будет и набивших оскомину скриптовых сценариев. Так что какое-никакое, а разнообразие в действиях виртуальных бойцов наверняка восприсутствует.

Естественно, не забыты и любители сетевой мясорубки. В игре присутствует возможность онлайн-сражений по локальной сети и Интернету. Оригинальные режимы игры гарантируются. Так, например, в режиме Judge Death DeathMatch игрок, убивший судью Смерть, надевается его уникальными способностями, вроде Прикосновения Смерти (мгновенный летальный исход для жертвы).



Итак, господа присяжные заседатели, что же у нас есть на выходе? А есть у нас достаточно перспективный проект, не имеющий аналогов в игровой индустрии (XIII не в счет). Вспоминая успех AvP, могу предположить, что ребята из Rebellion выложатся на все сто, лишь бы получился действительно качественный продукт. ■

Будем ждать?

Казнить нельзя помиловать. Поставить запятую по вкусу и наслаждаться красочным комиксом. Приговор обжалованию не подлежит.

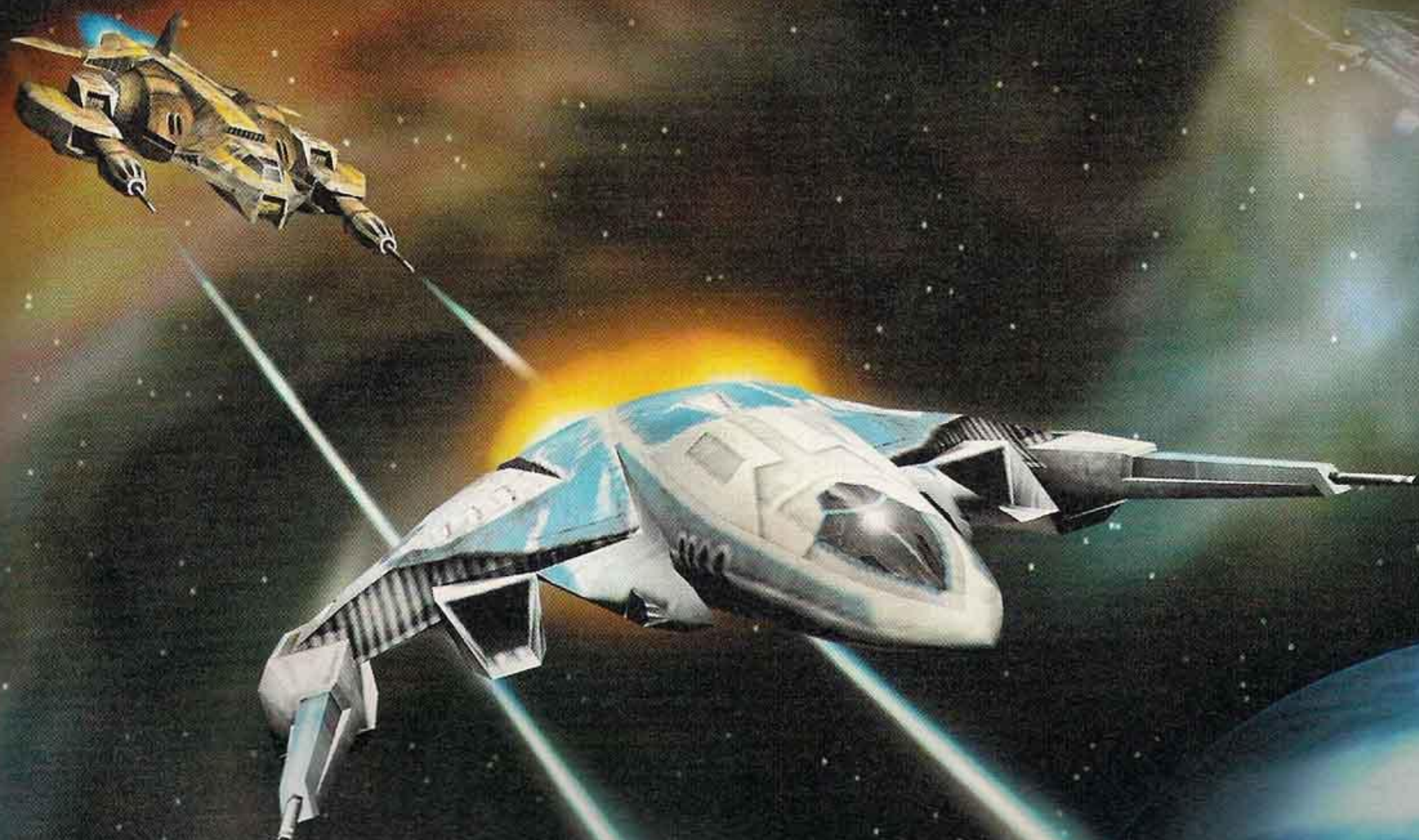
Процент готовности:

35%



▲ Если вы ожидаете увидеть на улицах Mega City One красивых людей будущего, спешу вас огорчить. Уроды по-прежнему среди нас.

ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



Скучаешь по звёздам? Мечтаешь вновь сесть за штурвал боевого космического корабля? Значит это твоя игра!

Звёзды – опасные игрушки. Озаряемые их холодным светом миры раздрают кровавые конфликты, и самые жестокие войны гремят на окраине Галактики. Там, где за богатые ресурсами районы сражаются могущественная корпорация и колонии вольных поселенцев.

Окупись в водоворот захватывающих приключений и кровопролитных сражений. Где как не здесь найдется лучший шанс стать героем? А уж хорошим или плохим... Какая к чёрту разница? Ведь главное – кто смотрит сквозь прицел лазерной пушки.



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1C

snowball.ru
технология творчества

Матвей Кумби
cumbi@igromania.ru

TRON

Главная проблема всех культовых фильмов заключается в их вопиющей ограниченности. Кто-то называет это "элитарностью", но поверьте, это совсем не так. Точно такие же проблемы и у всех "игр по мотивам". И если RPG по "Властелину колец", симулятор по "Звездным войнам" и даже ужастик по "Нечто" способен понять даже школьник из солнечной Уганды, то анонс аркады по мотивам культового фильма Tron 1982 года выпуска ставит нас в совершеннейший тупик. А ведь в этот самый момент, когда мы недоуменно чешем в затылке и перебираем домашние фильмотеки, где-то за тремя морями и двумя океанами из проплесневелых нор вылезают бородатые дядьки в рваных кедах, смеются, хлопают друг друга по спине и тихо стонут: "Ну, вот и дождалось"... Для очень многих жителей страны Америки выражение "игра по Tron'у" — это почти то же самое, что для нас с вами "экшен по мотивам к/ф "Кубанские казаки". Так же странно, так же здорово и так же совершенно неожиданно.

Хай-тек в стиле "ретро"

По правде говоря, "игры по Tron" уже были: пара самолетных аркад для Atari, нечто бегательно-

стрелялочное для Commodore 64, но все они существовали в такие седые времена, когда РС еще ходил под стол пешком и пугал общественность бешеными скоростями в 10 мегагерц. Теперь же Tron возвращается во всей своей красе — с киношным сиквелом, новым, но по-прежнему невменяемым сюжетом, агрессивной рекламной компанией и бодрым моторчиком Jupiter Engine от Monolith, тем самым, что уже успел очень положительно рекомендовать себя в No One Lives Forever 2. Жанр — сюжетный 3D Action в атмосфере виртуальной реальности.

Сами разработчики описывают внешний вид своего детища именно так: "виртуальная реальность в ретро-стиле". То есть никакого графического реализма, с точностью до гвоздя скопированной мебели и широкоформатных текстур. Вместо этого — кислотные цвета, безразмерные и башнеобразные сооружения, многие километры открытых пространств, хаотичные источники света, гладиаторские шлемы и обязательно искрящиеся всеми цветами радуги потолки. А что вы хотите — двадцать лет назад никто и не представлял себе "компьютерный мир будущего" как-то иначе.

Жанр:	3D Action
Издатель:	Vivendi Universal
Разработчик:	Rebellion Software
Похожесть:	XIII
Дата выхода:	Осень 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.dreddvsdeath.com

К вопросу о культовых фильмах: "Трон"

Фильму Tron в этом году исполняется ровно двадцать лет. Это одно из первых, можно сказать, проявлений киберпанка в современном кинематографе. На дворе 1982 год, мощности самой современной графической станции сравнимы с возможностями теперешней офисной персоналки, человечество еще не знает понятия "виртуальная реальность", а до выхода классического "Газонокосильщика" почти десять лет...

Синопсис довольно банален: хакер-геймер по имени Кевин в одно прекрасное утро обнаруживает, что с его компьютера кто-то периодически похищает целые горы разномастной информации. Идя по следам похитителя, он попадает в компьютер (напоминаю, что выражения "заходит на сайт" в те времена еще не существовало) мегакорпорации ENCOM, где его ловит мощная защитная программа и каким-то хитрым способом превращает в кусок программного кода. Оцифрованный таким образом хакер забрасывается в огромную компьютерную игру и теперь вынужден бороться за жизнь на футуристического вида гладиаторской арене. По ходу дела выясняется, что ENCOM уже давно проводит опыты с переводом людей в программный код, делает оцифрованные копии своих лучших сотрудников и заставляет бесплатно батрачить в глубоких виртуальных стенах. При помощи одного из таких цифровых людей по имени Алан Бредли (модель личности версии "Трон") Кевин выбирается в реальный мир, и... и все. Такой вот философский вневозрастной боевик от киноотделения студии Disney.

Для своего времени "Трон" был почти как пресловутая "Матрица" для поколения девяностых. Фильм



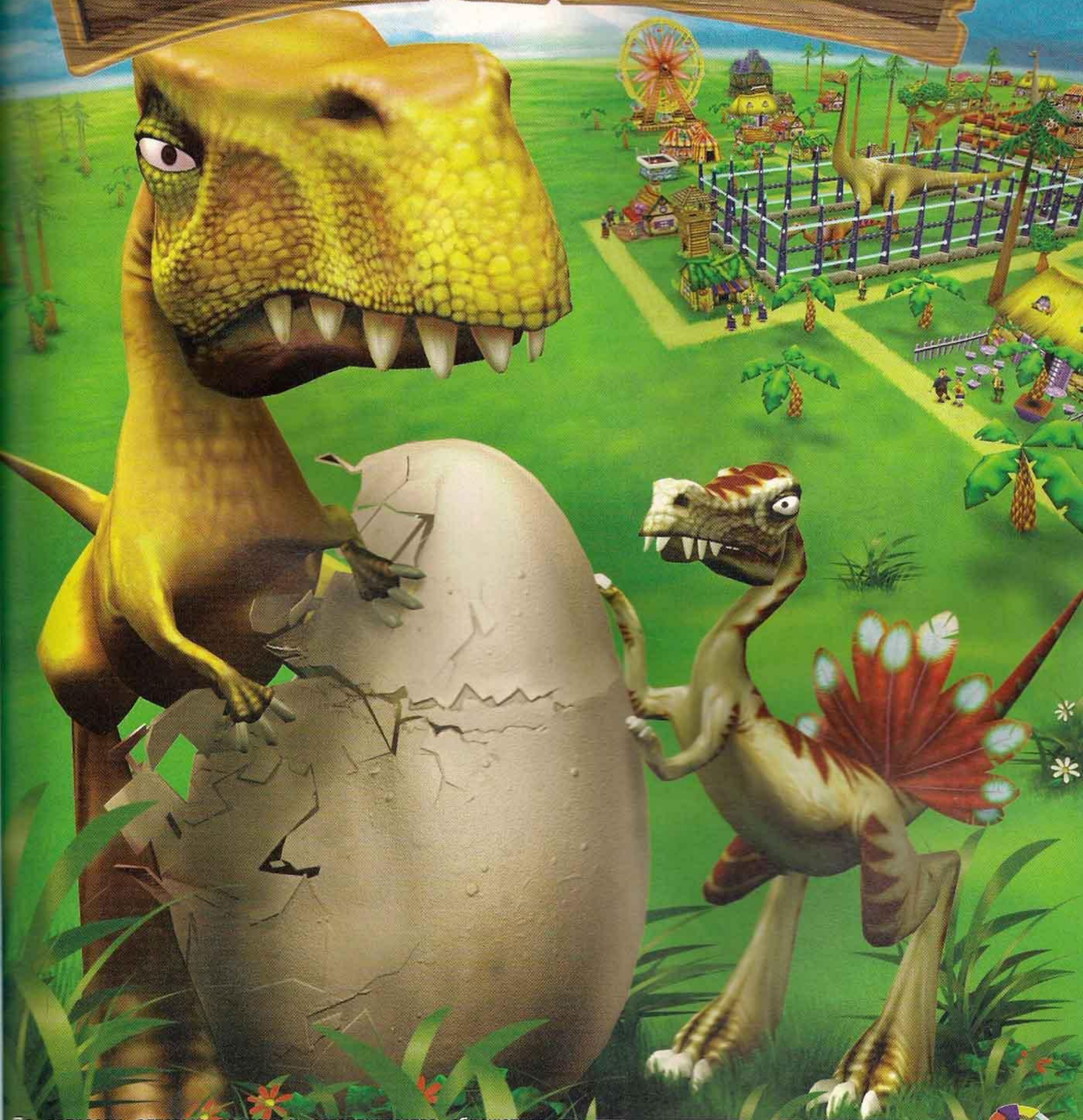
напичкан цитатами, недомолвками и пространными намеками, цифровые люди борются за равные права с людьми настоящими, а понятие "реальности" размывается во времени и пространстве и покрывает действие толстым слоем философии.

"Трон" использовал самые последние достижения в области компьютерной графики и стал чуть ли не самым зрелищным фильмом года. В роли Кевина снялся молодой и почти никому не известный тогда Джефф Бриджес, а режиссером и автором сценария выступил некий Стивен Лисбергер, снявший до этого один-единственный полнометражный мультфильм "Зверюшкин олимп". С 1989 года Лисбергер прекратил всякую режиссерскую деятельность, но буквально год назад в планах студии Disney внезапно объявился загадочный фильм Tron Killer App, относительно недавно переименованный в понятный всем Tron 2.0... Так что смотрите на экранах весной 2003 года, сразу после выхода одноименной игры.



▲ В лучах софитов появляется очередной межуровневый босс. На небо не смотрите — в виртуальном мире его попросту нет.

МАГНАТ юрского периода



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

 **НОВЫЙ
ДИСК**

 **MONTE CRISTO**
www.montecristogames.com

www.nd.ru

©2002 Monte Cristo Multimedia. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. Developed by Monte Cristo. All rights reserved. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".



▲ Злобные прихвостни Главной Контрольной Программы. Вон тот с щитом — наверняка антивирус Касперского.



▲ Красные кубики вокруг вражьей туши — местная кровь. Тсс! Никакого примитивизма — чистая концепция.

Впрочем, помня о привередливости теперешнего потребителя, авторы делают большой упор не на разнообразие, а на эффективность окружения. Окиньте взглядом окрестные скриншоты и сразу поймете, что внутренний мир Tron 2.0 до слез похож на миллионы стокилобайтных творений безвестных демомейкеров. Хорошо это или плохо — вопрос другой. Главное, что таковы требования стиля, а уж он-то в проекте определяет все: от нарочито примитивной архитектуры до электронного эмбиента где-то на заднем фоне.

Кстати, о примитивности. В процессе работы над Tron 2.0 к художникам Monolith пришло неожиданное просветление: раз местный архитектурный кубизм не поражает в самое железное сердце графические и системные ресурсы компьютера, то почему бы не отыгаться на моделях персонажей? Как итог — тщательно проработанные, многотысячеполлигональные модели, двухэтапный motion capture и детально срисованная мимика (впрочем, только у персонажей-людей). И не беда, что эти же модели разбрызги-

вают кровь, выглядящую как ровно рассыпающиеся квадратики, и совершенно наглым образом растворяются в воздухе после преждевременной кончины. Все это не по бедности духа, а токмо стиля для.

Файерволом по бут-сектору

На протяжении около тридцати миссий нам в роли цифровой копии потомка программиста Бредли (для разъяснений — обязательно см. врезку) предстоит пройти через все круги софтверного ада. Начиная где-то в бут-секторе, мы перебираемся в корневой каталог главного компьютера и, передвигаясь по роутерам, минуя хабы и преодолевая файерволы с антивирусами, движемся навстречу пусковому файлу Главной Контрольной Программы, ответственной за бесчеловечную оцифровку людей.

Невменяемость сюжетной подоплеки вовсю подкрепляется и общей невменяемостью происходящего: в целом геймплей представляет собой нечто среднее между DroneZ и Deus Ex. С одной стороны, имеет место быть совершенно не подчиняющийся

законам физики мир: бесконечные многокилометровые прыжки, беготня по стенкам и картинные вознесения под потолок, а с другой — очень даже упорядоченная система со своими правилами. Сущность Tron 2.0 полностью держится на апгрейдах. Апгрейдах оружия, апгрейдах снаряжения, апгрейдах скорости, силы, жизненной энергии... Принцип, по которому будут происходить усовершенствования, очень похож на систему аугментаций из Deus Ex. Вставили "расширение" скорости — забудьте об апгрейде силы, увеличили дальность — навсегда попрощайтесь с инфракрасным зрением, и т.п.

Что касается боевых действий, то тут, несмотря на полное игнорирование физики, все более-менее стандартно. Всего ожидается четыре вида оружия и... подождите кривить губы, все не так страшно. Все-таки, когда речь заходит о виртуальных заморочках, оружие называется "оружием" скорее по традиции, а сами авторы склонны употреблять определение "примитивы". Каждый из четырех "примитивов" выполняет свою определенную функцию и со временем апгрейдится до чего-нибудь более внушительного. Так, метательный диск — оружие среднего радиуса поражения — на первых уровнях используется как какие-нибудь метательные сюрикены, но ближе к концу игры, пройдя ряд усовершенствований и успев побывать взрывоопасным бумерангом, пулеметом и скорострельной винтовкой, превращается в многофункциональное оружие наподобие знаменитого диска Хищника. Все еще непонятно? Хорошо, более простой пример: первоначально световая палка-копалка используется как оружие ближнего боя, но после апгрейда модифицируется в неслабый лучемет, а еще позже, пройдя капитальный ремонт, поднимается на ступень выше и становится снайперской винтовкой...

Чем больше вы пользуетесь одним из четырех "примитивов", тем

выше растет мастерство владения данным оружием, так что предстоит еще долгий и мучительный выбор между возможностью пройти всю игру с одной, но эффективной на все сто процентов пушкой или мало-мощным, но обширным набором из тридцати разных смертоубийственных средств.

Четыре обязательных "до"

И все же, несмотря на целый ворох описательных документов, комментариев и разработческих интервью, понять, какая именно игра скрывается под логотипом "Tron 2.0" — решительно невозможно. Здесь вполне стандартные боевые действия соседствуют с какими-то недоступными пониманию высокоскоростными гонками по вертикальным стенам. Вполне логичные пистолеты, автоматы и винтовки — с "разрывающимися сферами", "самонаводящимися волнами" и "интеллектуальными конусами". Рядом с оглашенными перестрелками прописаны душещипательные диалоги с многочисленными NPC, на фоне мутных разводов ютятся и жмутся к примитивным текстурам высококачественные модели... Так что остается только догадываться, додумываться, дофантазировать и... дожидаться. Весны следующего года. ■



▲ Отдельные кадры весьма уловимо напоминают DroneZ.

Будем ждать?

Коктейль "слеза ретро-киберпанка". Рекомендуется всей немногочисленной армии поклонников одноименного фильма или игры DroneZ. Остальным по желанию.

Процент готовности:

35%

Европа 1400 Гильдия



Погрузитесь в мир
интриг, заговоров,
богатства и роскоши!

- Начните новую династию, выбирая из **12** возможных: от алхимика до священника, от вора до кузнеца.
- До восьми игроков в сетевой игре.
- Простой в обращении интерфейс.
- Увеличивайте своё влияние путём завоевания новых территорий и областей, интриг и заговоров.

Только помните -
никакая тайна не может
оставаться таковой всегда.

- Посетите **4** средневековых города, в каждом из которых живёт до **500** жителей.
- Станьте мэром, владельцем сети каменоломен.
- Создайте своего персонажа - будут ли у него задатки вора или же священника -
Всё в ваших руках!



©2002 «Руссобит Пабблишинг». ©2002 «JoWood Productions Software AG».

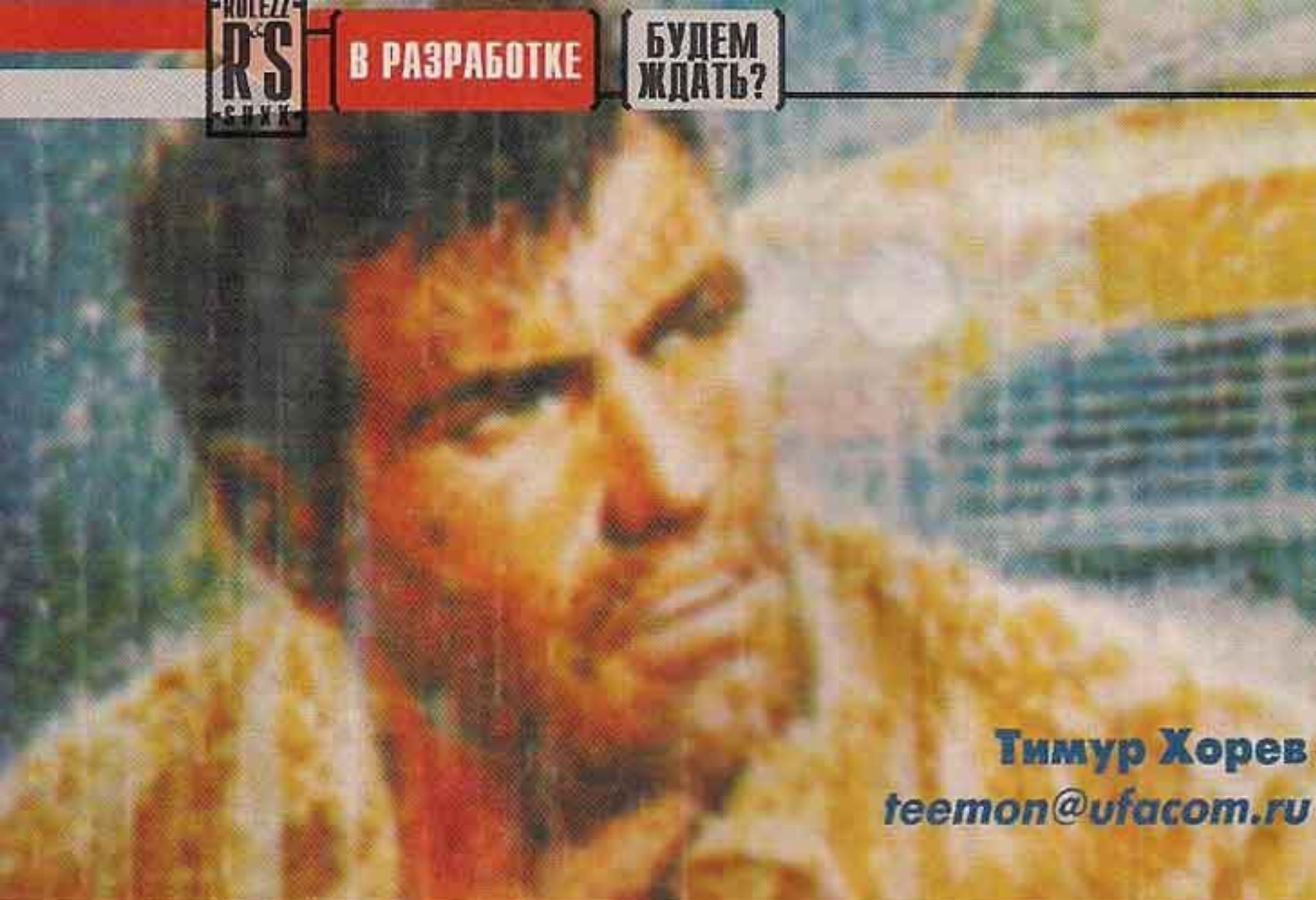
©2002 «4HEAD Studios». Издатель «Руссобит Пабблишинг».

e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru

Отдел продаж т: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90





Тимур Хорев
teemon@ufacom.ru

Когда мы говорим "игра с элементами комикса" — мы, прежде всего, имеем в виду знаменитый пародийный тактический Action/RPG *Freedom Force*, который не так давно отшумел по нашим мониторам. До недавнего времени это был единственный достойный представитель редкого вида на PC. Но гегемония американских героев, похоже, пошатнулась, а полку "комиксоидов" прибыло. Встречайте XIII — шпионский шутер с элементами амнезии, шестого чувства и целлулоидной графики.

Комиксоид

Конечно, разница между этими продуктами есть, и большая. Естественно, разные жанры — *Freedom Force* была тактической игрой, а здесь мы поимеем не более (но и не менее) чем шутер от первого лица. Но есть и более глубокие различия: если *Freedom Force* — это прежде всего оттянутый стеб над "героической" попсовой продукцией, то в случае с XIII все более чем серьезно.

Ребята из Ubi Soft не стали мелочиться с этим самым XIII, а затарились лицензией на выпуск игры по культовому комиксу с одноименным названием... Стоп! Вы спросите: "Если он такой культовый, то почему это мы про него ничего не знаем?" Вопрос хороший. Дело в том, что на са-

мом деле этот комикс не знают нигде в мире. Вернее, почти нигде — я не считаю лишь Бельгию и Францию, где комикс XIII — действительно известный бренд, а бельгийские художники Жан Ван Хэм и Вильям Вэнс стали местечковыми знаменитостями.

Заимев права на комикс, Ubi Soft выцганил у Epic уже ставший знаменитым движок *Unreal Warfare*...

...И поскакал!

XIII — это имя главного персонажа комикса, который "рождается" в сюжете довольно необычным образом — его выбрасывает на пляж набежавшей волной. Он страдает от ран и, что особенно немаловажно, от тотальной амнезии, которая не только затрудняет ориентацию героя в пространстве, но и обеспечивает сюжету нужное количество ролей в кустах. Но почему же XIII, а не, к примеру, 47? Объяснение очень простое: у главгероя на плече обнаруживается татуировка в виде римской "тринадцатая". Так и повелось.

Но тихое прозябание в лечебнице — это не есть дао нашего персонажа. Еще не придя толком в себя, он обнаруживает вдруг, что страна в ауте, а конгресс в дауне — какие-то маньяки застрелили всеми любимого президента США Уильяма Шеридана.

Кстати, параллели между событиями в комиксе и реальной истори-

XIII

Жанр:	Stealth-action
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Ubi Soft
Похожесть:	NOLF 2, Tom Clancy's Splinter Cell
Дата выхода:	Март 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Сайт игры:	www.treize.com

ей — его характерная черта. Под "Шериданом" имеется в виду печально известный Кеннеди. В комиксе есть намеки на Кубу, Вьетнамскую войну... но вернемся к нашему чертенку номер тринадцать — ведь это его подозревают в убийстве. Похоже, кому-то захотелось сделать из несчастного козла отпущения. Сюжет закручивается все сильнее, и вот уже за Тринадцатым охотится целая куча разношерстного народа: ФБР, армия и неизвестный киллер, "который утверждал, что его зовут Шуттенбах".

В течение добрых пятнадцати комиксов Тринадцатый распутывает зловещие заговоры, скрывается от преступного правосудия, знакомится с очаровательными женщинами, которые, случается, хотят его убить, и изо всех сил пытается припомнить свое прошлое.

И знаете — иногда ему кажется, что лучше бы он даже не пытался. Уж слишком часто результатом попыток становятся стрельба, политические заговоры и всеобщая паранойя.

Популярность комикс приобрел благодаря совершенно не детскому сюжету, ярким персонажам (см. врезку) и увлекательному действию. Это только поначалу кажется, что мы имеем дело с типичной бондианой. На самом деле там все гораздо запущеннее! Единственная сложность состоит в том, что в России этот комикс не найдете, поэтому придется поверить мне на слово.

Чу! Я слышу пушек гром

Игра будет основана на первых пяти комиксах серии и, видимо, начнется как раз с пляжа и полной амнезии. По ходу дела вы постараетесь выяснить, кто вам друг, а кто враг, и понять, кем же являетесь вы сами. По сюжету время от времени будут возникать так называемые флэшбэки (мысленные возвраты в прошлое), которые будут не просто увлекательно описывать отдельные отрывки из целостной сюжетной картины, но и являться частью геймплея.



▲ Обратите внимание на топанье — похоже, это и есть шестое чувство главгероя.



▲ Три полигона в руке героя символизируют "розочку". А внизу тарчат ноги незадачливого охранника.

Главные действующие лица

Количество персонажей в комиксах приближается к сотне. Но главные проработаны очень тщательно. Они участвуют почти во всех перипетиях сюжета и перебираются из одной книги в другую. Поприветствуем!



XIII (Джейсон)

Был найден парой стариков на берегу без сознания и спасен бывшим хирургом. Потерял память. В поисках своего прошлого он постоянно наскокивает на подводные камни, но ухитряется выпутываться из всех передряг.

Был завербован контрразведкой и отправлен в Коста Верде свергать диктатора. Был арестован и выкуплен. Пытался раскрыть заговор против президента, но пострадал из-за предавшей его женщины. Его главный враг — Мангуст — нанес ему страшную рану, отчего и наступила амнезия.

Майор Джонс, телохранитель

Женщина, получившая военное образование, правая рука генерала Каррингтона, она помогает Тринадцатому... вспомнить. Спасает его из многочисленных передряг, в которые он имеет удовольствие попадать. Практически неотступно следует за Тринадцатым из комикса в комикс. Ей можно доверять, хотя она и обладает очень специфическим чувством юмора. Любит Тринадцатого и продолжает называть его "тринадцатым", несмотря на то, что он — Джейсон (хотя и сомневается в своем имени).

Генерал Каррингтон, советник



Агент контрразведки, занимает важный пост в Пентагоне. Состоит в комиссии по расследованию убийства президента Шеридана. Человек действия. Очень привязан к Тринадцатому, помогает ему — лично или через майора Джонс в трудных ситуациях.

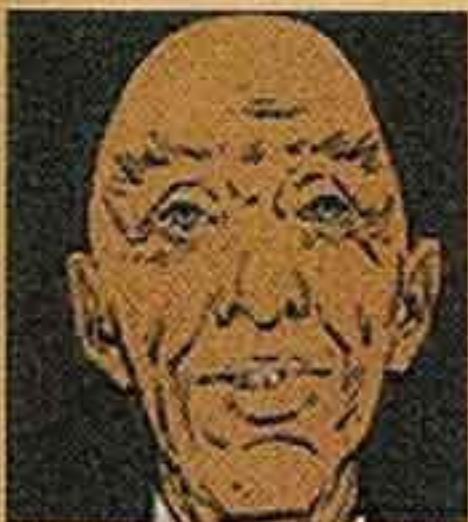
Полковник Амос, агент ЦРУ

Человек ЦРУ. Иногда его замечают в Израиле, где он работает специальным агентом. Ищет тех, кто "заказал" Шеридана. Интересуется Тринадцатым из профессионального любопытства. Потом уходит на пенсию и посвящает себя поискам злодея Мангуста. В одном из комиксов он играет роль прокурора в суде.



Мангуст, главный злыдень

Убийца, жестокий и кровавый, хочет устранить Стива Роуланда (это еще одно имя Тринадцатого) — единственного человека, который может его узнать и через это полностью восстановить свою память. Мангуст кооперируется с мужчинами и женщинами, такими же жестокими и опасными, как он сам. Именно он ответствен за амнезию у Тринадцатого.



▲ Не стоит отворачиваться от Тринадцатого, когда в руках у него пистолет.

Что касается последнего, то он, судя по всему, будет до чертиков похож на шпионский Tom Clancy's Splinter Cell: где-то нужно будет пробиться через толпу врагов, где-то — изящно прокрасться, причем второе будет встречаться куда чаще первого. Естественно, в арсенале героя планируются отмычки, шпионские приспособления и прочие "лазерные зажигалки". Но зачем нам второй Splinter Cell? Это поняли и разработчики, которые внесли в геймплей совершенно новый элемент — "шестое чувство". Благодаря ему потерявший память, но не навыки Тринадцатый сможет проникать взглядом сквозь стены и наблюдать за действиями врагов. До сих пор такая возможность встречалась разве что в мультиплеерном режиме Jedi Outcast. Теперь будет и здесь.

Разработчики обещают до ужаса интерактивное окружение — можно подбирать осколки стекла и метать их во врагов. Можно разбить бутылку и "розочкой" расписать недругов под хохлому. Если повар нам не врет, в игре будет возможность использовать врагов как живой щит от пуль.

А вот с оружием, ребята, слабовато получается. Четыре автомата, метательные ножи, базука, арбалет... и все? Если разработчики не добавят еще хотя бы пару-тройку средств курощения гадов, то, боюсь, придется и в самом деле использовать битое стекло.

Почему-то представляется Брюс Уиллис, сидящий босиком на сотом этаже небоскреба и закидывающий немецких террористов острыми стекляшками.

Еще хочу!

Но самое забавное я оставил напоследок. Я говорю о графике. Посмотрите на скриншоты. Многие из вас уже догадались, что речь тут идет о так называемом cell-shading. Это особый способ упрощенного затенения поверхностей, при котором возникает любопытный эффект "мультяшности". Разработчики поправляют: "эффект рисованных комиксов" — и в доказательство показывают нам разле-

тающиеся от взрывов буквы "Kaboom!", буквенное представление топанья врагов за стеной (может быть, именно это и есть "шестое чувство"? и другие мягкие намеки на то, что мы вроде как имеем дело с обычным комиксом.

В этом есть определенный риск, особенно если учесть, что до сих пор cell-shading применялся лишь в детских играх. Поймут ли такую графику взрослые игроки, которые и являются целевой аудиторией? Смогут ли они проникнуться то и дело выпадающими на экран буквами? Любители комиксов во вселенной XIII уже высказывают в форумах мнение о том, что зря это делают разработчики, ибо в самих комиксах техника рисунка и цветовое решение стремятся, наоборот, к реалистичности. Время покажет, кто прав, а кто нет. Ясно одно — если XIII будет успешным, то нам следует ожидать новой моды — моды на cell-shaded игры.

Проект XIII планируется выпустить весной следующего года на PC и на трех игровых приставках: PS2, Xbox и Game Cube. Восемь частей, разделенных на тридцать семь миссий. Движок второго Unreal. Шпионский "амнезийный" сюжет. Заговоры и тайные убийства. Станет ли "игроизация" бельгийского комикса откровением или окажется нудной жвачкой в модной упаковке? Смогут ли разработчики сделать из отличного комикса отличную игру?

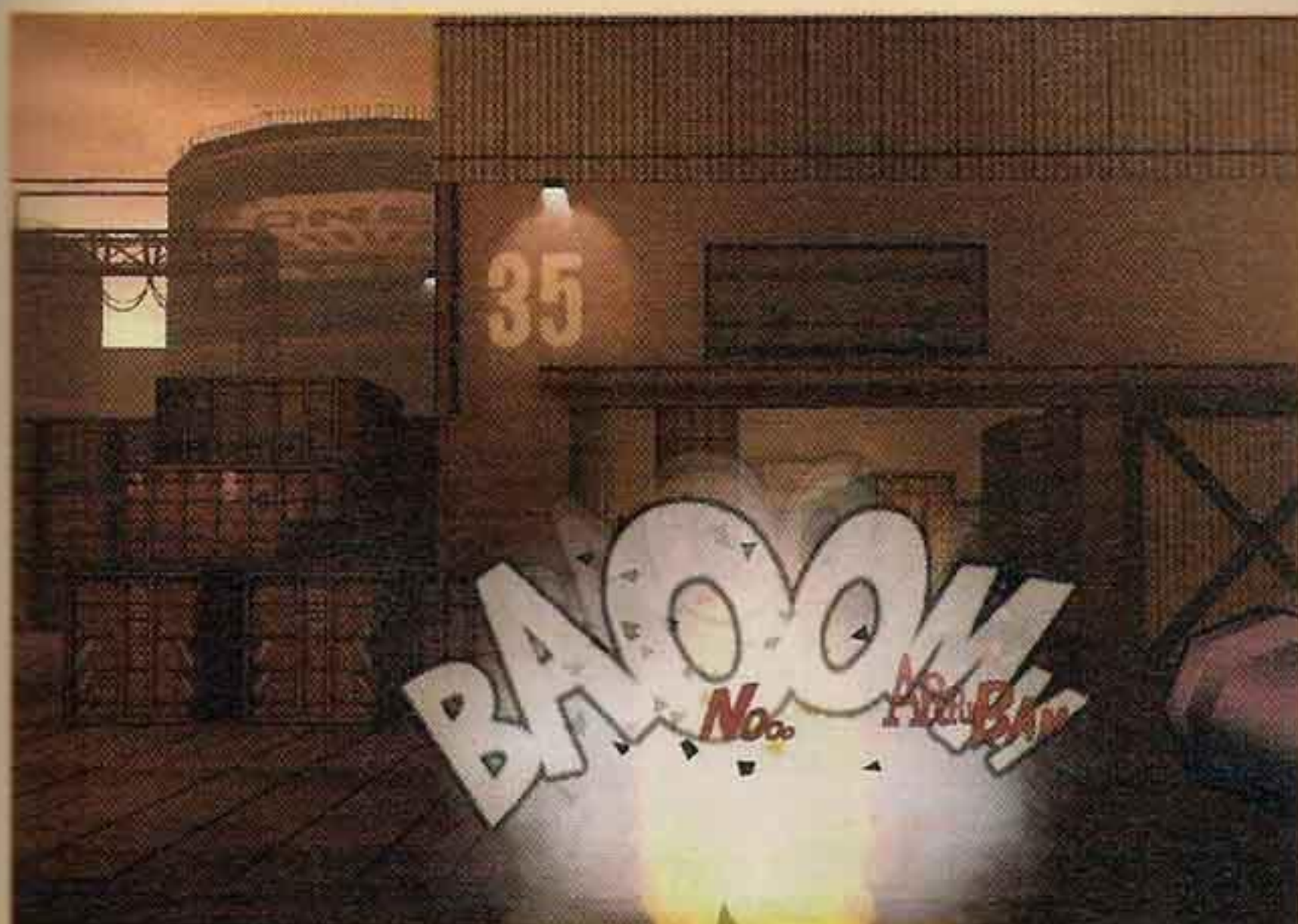
Почему-то мне кажется, что смогут. На худой конец, у них получится детский вариант Splinter Cell, что тоже не так уж и плохо — дети оттянутся. ■

Будем ждать?

Коктейль из мультишной графики и шпионского сюжета, замешанный на бельгийских комиксах. Тянем этой весной. Хорошо ли пойдет?

Процент готовности:

60%



▲ Бам! Бум! Бурабум! Как видите, надписи легко заменяют спецэффекты. А Кармак все чего-то пыжится, ночами не спит...

Нынешний "Центр" обзавелся столь ярко выраженным ролевым окрасом, что, боюсь, дорогие читатели могут меня в следующем месяце и не увидеть. Мало ли — отдамся под "Трибунал" или решу пересадить себе "Львиное сердце"... Все-таки с львиным в наши тяжелые дни как-то надежнее. Ну а пока я здесь, предлагаю всем желающим ко мне присоединиться и слегка, как говорят в Индии, взмедитнуть над двумя шикарнейшими RPG-проектами.

Номер один: Bethesda расширяет Morrowind мощными ковшами программистов и дизайнеров, которые готовят нам монументальный аддон. Морровиндовое бе-

зумие грозит перерасти в угрозу человечеству: наиболее активная его часть мыслями уже в Моурнхолде и Clockwork City. Вы еще не знаете, где это? Незнание не освобождает от ответственности! Срочно читать.

Что же касается сердец — то наш прожженный сердце-ед Братец Кролик скупой рукой раздает новые сведения о Lionheart ниже по течению. Держу пари, вы не уснете спокойно до тех пор, пока не узнаете о существовании Каменных Титанов и не осмыслите политическое значение перка Dark Majesty. Итак, даю установку. Расслабьтесь. Закройте глаза. 287 раз скажите себе: "я не усну спокойно до тех пор, пока не узнаю и не осмыслю. Титаны и Majesty. Majesty и Титаны. Lionheart. Lionheart". Ну как, чувствуете всепоглощающую жажду знаний? Тогда можете открыть глаза.

Олег Полянский, редактор

The Elder Scrolls III: Tribunal

Пятнистая Рысаявка (rysiavka@igromania.ru)

Жанр:	RPG
Издатель:	Bethesda Softworks
Разработчик:	Bethesda Softworks
Похожесть:	The Elder Scrolls III: Morrowind
Дата выхода:	Декабрь 2002 года
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, Video 32Mb
Желательно:	CPU 700MHz, 256Mb, Video 64Mb

Не прошло и полгода после "сбытия мечт" о Morrowind, как Bethesda объявила о продолжении. Встречайте: The Elder Scrolls III: Tribunal. Дополненная новыми областями, ответвлениями сюжетной линии и улучшенным интерфейсом игра станет еще масштабнее. Прямо сейчас, не сходя с этого места, мы поговорим о том, что на сегодняшний день известно о продолжении завораживающей сказки...

Неужели это сделали мы?!

Примерно так выразился в одном из интервью благодетель наш Тодд Говард. Его эмоции понятны — успех Morrowind превзошел все ожидания. Игра получила больше сорока наград, включая Editor's Choice Awards от маститых изданий PC Gamer и Computer Games Magazine. Сей головокружительный взлет подвиг разработчиков немедленно взяться за работу над продолжением. Тодд признается: "Конечно, мы собирались делать продолжение, если игра станет достаточно популярной. Но это оставалось не более чем идеей, пока работа над Morrowind не была полностью завершена. А непосредственно продолжением мы занялись с июня." Первоначально релиз аддона был намечен на ноябрь. Но, как это всегда бывает, сроки сместились, и теперь поклонники Morrowind с нетерпением ждут декабря.

Земля мала, как остров...

Все события Morrowind происходили на острове Вварденфелл — теперь же наш герой сможет вернуться на большую землю, чтобы продолжить там свои приключения.

Сюжет аддона столь же мистичен и таинствен, как пророчество о пришествии Нериварина и сам покрытый вулканическим пеплом сумрачный Вварденфелл. Новый безжалостный король занял трон. Древние боги все глубже погружаются в безумие. И как когда-то в Elder Scrolls: Arena, героя по пятам преследуют убийцы. В центре событий стоит церковь Трибунала с тремя ее богами-правителями: Вивеком, Альмалексией и Сотой Сил. В Morrowind мы встречались лицом к лицу только с Вивеком. "Теперь вам предстоит столкнуться как с Альмалексией, так и с Сотой Сил. Тут и появляется "безумный бог", — несколько туманно объясняет Говард, не желая до конца раскрывать сюжетную интригу.

Путь героя начнется в Моурнхолде, столице Морровинда. Сам Моурнхолд находится в огромном городе Альмалексия, где расположена обитель одноименного бога. Альмалексия — это своего рода Ватикан: обитель силы и в то же время область, где расположено множество церквей. Третий бог



▲ Может, это и есть те самые гоблины из мрачного подземелья Моурнхолда?

Трибунала — Сота Сил — фигура таинственная. О его городе Clockwork City говорят только шепотом. Разыскать это таинственное место — одна из задач в сюжете Tribunal. "Каждый член Трибунала имеет свой собственный город, и Сота Сил — один из тех, что спрятаны от остального мира. Никому еще не удавалось там побывать", — продолжает интриговать Тодд.

Но не только Clockwork City скрывает тайны. "По ходу игры вы выясните, что нынешний Моурнхолд воздвигнут на руинах древнего поселения, которое теперь наводнено гоблинами, и под городом простирается огромная подземная область." Кроме гоблинов, героя ждут встречи и с другими существами, которых не было в Morrowind — например, личами. Сохранено особенно симпатичное Говарду новшество из последних плагинов — орды скелетов и крыс, всем скопом атакующих героя. Но больше всего вопросов вызывают странные и смертельно опасные создания — таинственные фабриканты. Не желая предвосхищать ход событий, Тодд о них почти ничего не рассказывает: "Фабриканты уст-

рашаючи. В определенный момент их армия будет атаковать Моурнхолд, — тут и выяснится, кем же они являются на самом деле и почему стали главной частью всей этой истории".

Как обычно, кроме основной сюжетной линии, связанной с церковью Трибунала, в Моурнхолде героя ждет множество побочных заданий. Анонсировано, что прохождение только основного сюжетного ряда займет около 20 часов, а со всеми побочными квестами — около 40 часов игрового времени.

Приглашаются ветераны

Аддон будет устанавливаться поверх патча 1.2, и, вероятно, до выхода Tribunal других патчей ожидать не стоит. Системные требования не изменились. Кроме того, Tribunal поддерживает все официальные плагины Bethesda.

Говард говорит, что Tribunal — это "нечто сродни Tales of the Sword Coast для Baldur's Gate. Вы можете начать играть в Tribunal независимо от того, закончили ли вы Morrowind или только что купили диск". В то же время Говард при-

Демурги II



СТРАТЕГИКА ■ Сотни заклинаний и существ открывают
безграничные тактические возможности



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, обретая
новые способности и заклинания



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Пять наполненных действием
кампаний в волшебном Море Эфира



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line
турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
самое ценное —
себя.

Если ты подчинишься,
тебя изменят навсегда
или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,
если не сумеешь завладеть силой
твоих новых
врагов.

Подчини себе
магию
другого измерения
и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
в Море Лордов!

Выход игры:
первый квартал
2003 г.



знает, что игра планировалась таким образом, что для игрока будет естественнее пройти сюжетную линию Morrowind, получив при этом персонажа высокого уровня, и лишь потом отправляться на материк, чтобы продолжить приключения. "Люди, много игравшие в Morrowind, обладают достаточно прокачанными персонажами, что дает нам право бросить им вызов". Как считает Говард, для прохождения Tribunal надо взрастить героя приблизительно сорокового уровня. Впрочем, установив Tribunal и начав игру сначала, можно решать квесты в произвольном порядке, свободно путешествуя между материком и островом Вварденфелл.

Принципиальный момент: поскольку игра ориентирована на прохождение уже существующими персонажами, никаких новых рас или умений не предусмотрено. Но не стоит волноваться — кроме новых экспонатов в бестиарии и "подземелий эпических размеров", в Tribunal планируется множество сюрпризов. "RPG — это часто игра в шмотки, и чем их больше, тем луч-

ше. Мы вернули классические виды оружия и брони, в том числе адамантовые, а также изготовили множество новых артефактов." По некоторым сведениям, можно будет также выковать себе броню.

Изменения коснулись и интерфейса. Это правильно: полгода мы слышали причитания, плач и скрежет зубовой заблудившихся в дебрях дневника своего героя приключенцев, ибо разобраться в дикой путанице имен, квестов и путевых заметок ни один гений был не в состоянии. Bethesda решила привести интерфейс в соответствие с мировыми стандартами. Тедд Говард: "Наиболее фундаментальным новшеством станет система записей в журнал, которая теперь 'научена' сортировать квесты на активные и выполненные и позволяет видеть выдержки из журнала, объединенные одним квестом. Все это выглядит весьма неплохо. Вы сможете делать на карте пометки и просматривать их из других карт." Само собой, после установки аддона интерфейс Morrowind будет также приведен в потребное состояние.

Еще Тодд обещает сбалансировать экономическую систему игры. В отличие от страдавших хронической нищетой торговцев Вварденфелла, некоторые из купцов Моурнхолда будут весьма состоятельными. Может, нам и не придется для продажи трофеев бегать каждый день в Кальдерру к красному чертенку с его ежедневным доходом в 5000 монет. И собирать коллекцию даэдрических доспехов, потому что продать их просто некому... Дай-то бог!

Собираются исправить кой-какие графические погрешности. Например, после того как эксперты портала RPGDot ткнули носом Говарда во всепроникающее стихийное бедствие — дожди, идущие даже под крышами домов, Тодд признал, что дождевые струи, протекавшие на голову герою сквозь кровли или арки Вварденфелла, выглядят абсолютно нереалистично, и обещал разобраться с этим чудом природы.

Будет слегка улучшен AI. Насколько — неясно, обещано лишь, что для него будет отведено больше

машинных ресурсов. Надеюсь, это отразится на умении монстров ориентироваться в пространстве — баг с "застреванием" общеизвестен.

Но кое-что не изменилось. Например, прекрасная фоновая музыка Morrowind останется той же самой, помогая сохранить атмосферу первой игры.

Жизнь после трибунала

Над Tribunal работает команда из пятнадцати человек. В основном это художники и дизайнеры. В Америке издателем игры выступает сама Bethesda. В Европе игру издает Ubi Soft и предполагается, что она появится чуть позже, чем по ту сторону Атлантики.

Естественно, во всех интервью Говарду задают вопрос, обсуждается ли в Bethesda возможность создания четвертой части. Если вспомнить, что Morrowind от Daggerfall отделяют шесть лет, ответ Тодда покажется несколько ироничным: "Да. Но это долгая дорога. Вы же нас знаете!" ■



▲ Графика в Tribunal будет отличаться от исходной разве что отсутствием особо диких багов.



▲ На картине можно разглядеть все детали и шестеренки центурионов. В бою времени на это не будет.

Квест от компании "БУКА"

Двенадцать



стульев



Прошло 75 лет и мы зовем Вас поучаствовать в оптимально современной, предельно злободневной, бесконечно любимой истории, рассказанной современными средствами изображения и технологий... Возьмите в руки компьютерную игру "Двенадцать стульев" и, несмотря на прочитанную Вами 5, 10, 15, 27 лет назад КНИГУ, Вы повязаете в совокупности юмора, изображения, действия... в пародийной интриге...



Внимание! Конкурс!

Ответь на конкурсный вопрос в регистрационной карточке игры, отправь по почте до 20 января и ты станешь участником КОНКУРСА!!!
Подведение итогов 1 февраля!



По вопросам оптовых закупок:
обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40, e-mail: buka@buka.ru



бука[®]
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru



Lionheart

Братец Кролик (brother_rabbit@igromania.ru)

Жанр:	RPC
Издатель:	Black Isle Studios/Interplay
Разработчик:	Reflexive Entertainment
Издатель в России:	1C
Дата выхода:	31 марта 2003 года
Необходимо:	CPU 300MHz, 64Mb, 8 Mb Video
Желательно:	Не объявлены

В другое время и в другом месте, в мире более справедливом, чем наш, на этих самых страницах должна была очутиться моя восторженная рецензия на *Lionheart*. Но, по иронии судьбы, уже когда до предполагаемой даты релиза оставались считанные дни, в Сети промелькнула коротенькая новость о том, что выход игры переносится на 31 марта 2003 года, и, таким образом, *Lionheart* выбывает из списка самых ожидаемых новогодних подарков. Жаль. Зато теперь, в оставшиеся несколько месяцев, мы сможем еще раз оценить всю прелесть "Львиного сердца" с чужих слов.

"Дело может стоять — но вахтенный журнал должен идти!" Наверняка кто-то из людей в *Black Isle* (под чьим чутким руководством и делается *Lionheart*) знаком с этой флотской мудростью. Иначе просто невозможно объяснить уникальную бойкость и живость пиар-отдела знаменитой компании. Не ищите на сайте игры то самое сообщение о переносе даты выхода игры или объяснения причин задержки — отряд не заметил потери бойца. Зато буквально дня не проходит, чтобы там не появлялось очередное сообщение, призывающее фанатов прочитать "суперновое превью на сайте XI",

которое при ближайшем рассмотрении оказывается практически идентичным другим статьям об игре на других сайтах. Чуть более информативными бывают многочисленные чаты и интервью с разработчиками — и в результате кропотливого просеивания пустой породы нам все-таки удалось обнаружить драгоценные крупинки информации.

Большой секрет для маленькой

Для мааленькой такой компании-издателя. Разработчик, *Reflexive Entertainment*, возможно, готовит сюрприз для *Interplay*. Дело в том, что до *новой* даты релиза остается не так уж много времени, а лидеры проекта до сих пор пребывают в нерешительности относительно некоторых ключевых моментов игры. К примеру, какой вид боев в *real-time* вам нравится больше — хорошо прожаренный или с кровью? Вот и авторы никак не могли решить, поэтому оставили оба варианта: в одном клик мышью равен одному удару по врагу, в другом тот же клик всего лишь указывает герою цель, а уж действовать он будет самостоятельно (я вот думаю — а вдруг разработчики добавили бы походный режим, если бы я хоро-



▲ Вот уж действительно — гром среди ясного неба!

шо попросил их об этом?). Нет, конечно, какая-то работа ведется — например, судя по скриншотам, разработчики за неделю взяли и переработали весь интерфейс. Но их постоянный рефрен — "не знаем", "еще не решили", "все еще может измениться" — наводит на грустные мысли о состоянии проекта. Впрочем, давайте лучше поговорим о чем-нибудь более приятном.

Битва за перки

Перки, эти замечательные бонусы-модификаторы статистики, которые герой получает при достижении определенного уровня, пришли в *Lionheart* прямоком из *Fallout*. В прошлых выпусках мы сообщали о том, что в *Lionheart* только "чистокровные люди" будут обзаводиться очередным перком на каждом третьем уровне, в то время как все остальные — только на каждом четвертом. Боже мой, что тут началось на форумах! Западные геймеры, эти отважные борцы за права мутантов, миглом настроили сотни сообщений вроде "Не хотим!", "Что за...!" и просто — "...!"

"Упс! Кажется, мы погорячились", — сказали разработчики. После недолгих колебаний было принято решение восстановить справедливость и уравнивать мутантов и людей в правах: третий уровень для всех — с чем вас и поздравляем.

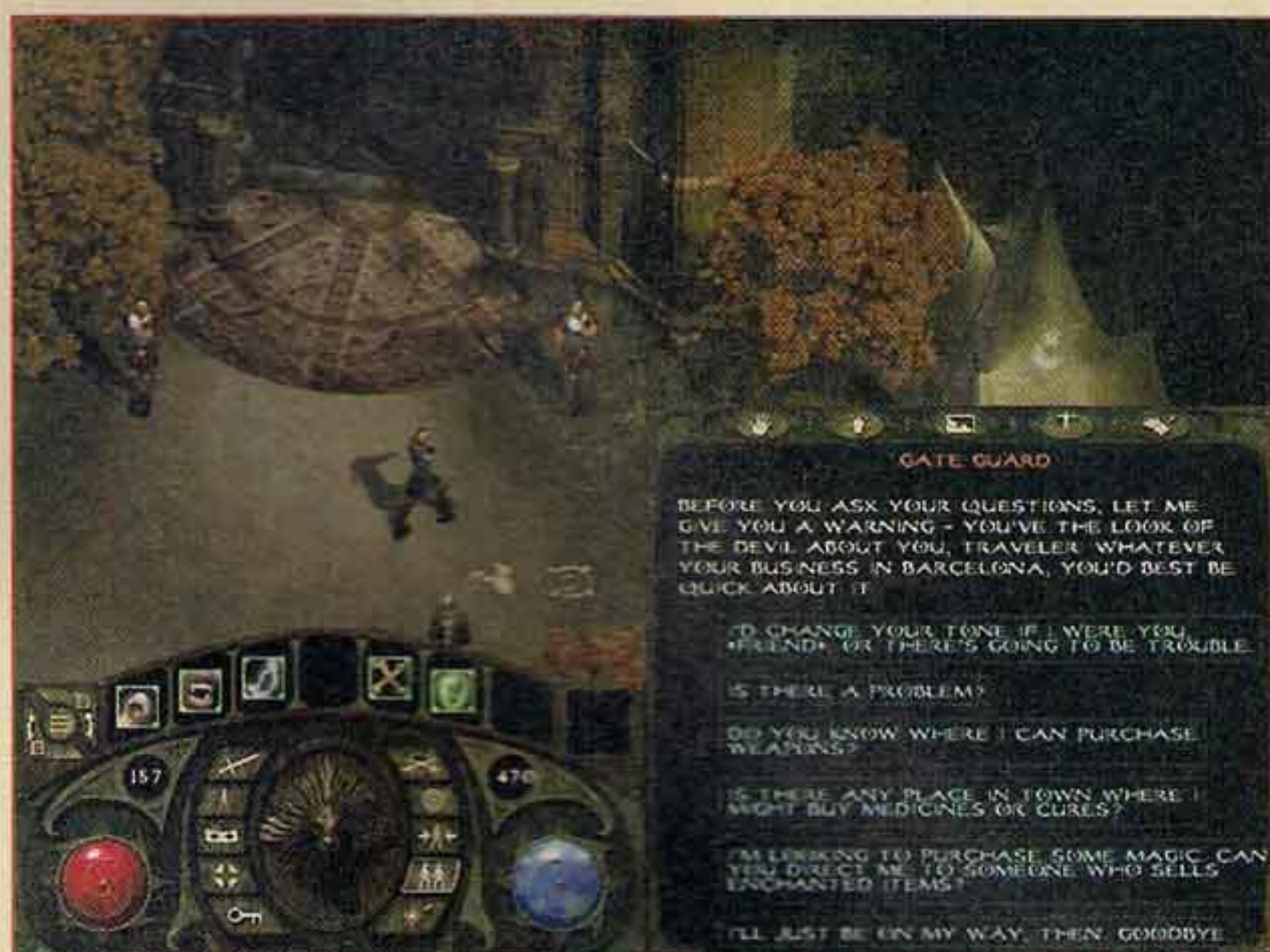
Чтобы еще больше умиротворить фанатов, разработчики опубликовали список ожидаемых перков. Любителям экстремального туризма наверняка придется по душе перк *Venom Ward* — яд, попавший внутрь обладателя этого бонуса, не причиняет вреда герою, а наоборот — излечивает его. Искатели приключений с некоторой склонностью к мародерству оценят *Wolf Trapper* — при наличии данного перка персонаж сможет снять

шку с каждого убитого волка, причем так ловко, что она будет стоить значительно больше обычного. Ну, и всяческого респекта заслуживает перк *Dark Majesty*: сделка с дьяволом сразу дает герою +3 ко всем боевым умениям, +10% к защите от яда и один дополнительный skill point каждый уровень — нужно только подписать чистый лист бумаги. Разумеется, когда-то придется за все заплатить...

А вот еще одна новость из той же оперы — теперь возможность присоединиться к одной из гильдий (инквизиция, тамплиеры и т.д.) незаметно превратилась в неизбежность — иными словами, избежать вступления в одну из организаций не удастся. Предвижу вопросы — дело в том, что присоединение к одной из групп гарантирует не только получение дополнительных, недоступных ранее квестов, но и шанс выслужиться и заработать один из уникальных перков. Так что, обдумывая предстоящую карьеру, стоит принять во внимание, например, бонус тамплиеров — перк *Warden of the Knights Templar*. *Charisma* и скорость лечения увеличиваются на единицу, владение обычным и двуручным оружием — на 3. Правда, до получения этого перка придется служить очень долго...

И последний штрих — оказывается, перки не раздаются направо и налево всем желающим. Эпоха свободы и вседозволенности закончилась — для получения каждого перка персонаж должен обладать определенными характеристиками: так, уже упоминавшийся *Dark Majesty* доступен только персонажу 12-го уровня и выше только в том случае, если его *Perception* и *Intelligence* меньше 7.

О перках пока все — оставайтесь с нами.



▲ Пять вариантов ответа стражнику — совсем не плохо. Кстати, обратите внимание на новый интерфейс.

Незначительные подробности

Постойте, говорят разработчикам взволнованные поклонники, ведь в Lionheart будут магические вещи, предметы, изменяющие характеристики героя, — что же мешает игроку набрать полный мешок и с самого начала прекрасно обходиться без всяких перков? Законный вопрос. Теоретически — ничто не мешает. Есть лишь два ограничивающих фактора. Первый — нагруженность персонажа (Encumbrance); понятно, что всего с собой не унесешь, придется выбирать. Второй фактор — активная гражданская позиция самих разработчиков. Они всеми силами стремятся ограничить “дурацкое счастье”. Они против “сетов”, “комбинаций” и любимой народной игры “запихни камушек в соответствующий слот”. Авторы хотят сделать ценные магические предметы очень редкими, чтобы их нельзя было найти на каждом углу. Вообще говоря, разработчики придерживаются принципа “заработал — получи приз”. Ну а если ты будешь очень хорошо себя вести, говорят они нам доверительно, ты даже сможешь получить уникальный подарок, один из этих эксклюзивных



▲ Большинство локаций Lionheart по-прежнему темны, как кладбищенская ночь. И только бледные огоньки спеллов позволяют разглядеть нечто, напоминающее персонажа и его врагов.

разумных предметов. Да-да, вроде того говорящего меча.

Сердце замирает в предвкушении.

Из полевых дневников старика Да Винчи

Если помните, давным-давно было обещано, что в Lionheart нам доведется пообщаться с видными историческими фигурами, “звездами” средневековья — Макиавелли, Сервантесом и Леонардо да Винчи. Тем самым Да Винчи, который, по прихоти создателей игры, в игре станет знамени-

тым естествоиспытателем и историкографом. Так вот, по последним полученным данным, если Lionheart когда-нибудь появится на наших жестких дисках, и “наш мальчик” в своих странствиях по Европе разыщет-таки Леонардо, он, герой, сможет ознакомиться с записями великого ученого. Ниже приводится небольшая выдержка из дневников. Читайте — большая редкость.

“Каменные Титаны (Rock Titans) — дети самой Земли, они созданы из скал и камней. Их природа и внешность позволяет им при необходимости скрываться из виду среди гор, их родного дома. Когда Каменные Титаны стареют, их толстый слой каменной кожи посте-

Каменные Титаны удивительно хитры и опасны. Они часто устраивают ловушки и засады на дорогах и горных перевалах; ходят слухи, что некоторые взрослые Титаны обладают магическими способностями, однако ни один из переживших встречу с ними не может это подтвердить.

Со времен Разрыва Каменные Титаны были настоящим бедствием для честных путешественников, стремящихся пересечь Пиренеи. Эти огромные создания используют свою невероятную силу для набегов на людские поселения и нападений на заблудившиеся караваны торговцев; эти жестокие монстры получают удовольствие, наблюдая за страданиями невинных людей. В течение многих лет храбрые рыцари-тамплиеры Франции и Испании пытаются сдержать натиск Титанов и загнать их обратно в Пиренеи...”

Ну вот, а вы говорите — “В мире животных”...

Жестокая любовь

Если честно, обманутые надежды с трудом поддаются реставрации. После фортея разработчиков с датой релиза рискуешь навсегда потерять веру в человечество: заявления создателей о ходе работ заставляют вспомнить о понятиях “маниловщина”, “долгострой” и “саботаж”. Lionheart, в отсутствие соперников, с самого начала не обещавшая никаких революций в области графики, собиралась выигрывать за счет своей оригинальности (ну и за счет массовой ностальгии по Fallout). Теперь же на горизонте замаячили весьма симпатичные проекты конкурентов,



▲ Еще один пример магии массового поражения.

пенно разрушается, обнажая нежную плоть. Если же Титан доживает до глубокой старости и теряет почти всю свою кожу, другие Титаны из его племени убивают его, избавляя от лишних страданий.

которые могут просто прийти к финишу раньше, и одной оригинальности Lionheart может не хватить для победы. Надеюсь, что разработчики все-таки припасли пару тузов в рукаве. Ждем весны. ■

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)



КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ



При участии: Дядя Федор и Псмит

FILA World Tour Tennis

Жанр:	Аркада
Издатель:	TNO
Разработчик:	Hokus Pokus Games
Похожесть:	Roland Garros
Системные требования:	PIII-300(PIII-500), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один



В отличие от US Open 2002, World Tour Tennis вовсе не стесняется своего аркадного происхождения. Вернее, так сразу со входа и заявляет: вам опции посмотреть или сразу в режим аркады? Правда, аркада вышла совсем уж бестолковая... Геймплей слишком быстр, управление неудобно, а цели и

вовсе никакой. Зато вот графика намного лучше, чем в том же US Open, да и равнение на аркаду позволяет проводить матчи под веселую музыку. Жаль только, сама игра не вызывает никакого интереса. А вот имя у разработчика вполне себе занятное.

Рейтинг: 3,5

NASCAR Thunder 2003

Жанр:	Симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Похожесть:	NASCAR
Системные требования:	PIII-800(PIII-800), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

"It's in The Game!" — вот таким классическим лозунгом EA Sports начинается заставка к очередному NASCAR. Им же она и заканчивается... Мэтры игровой индустрии решили, что два десятка улыбающихся лиц гонщиков NASCAR выглядят намного интереснее нормального ролика. Также они решили, что нормальная система поврежден-



ний — это совершенно опциональная вещь для любителей автосимуляторов; им же главное, чтобы модельки красивые были!.. Ну а EAX — это совсем

для шизанутых, подумали в EA Sports, привинчивая к меню "Audio" три рычажка регулировки громкости. Видимо, подобными логическими цепями они пользовались на протяжении всей разработки... Иначе как объяснить, что я без труда проехал первые три круга на авиационном джойстике? Да, мне тоже смешно было. Из положительного: 23 трека, 78 ре-

альных водителей, около 120 машин и редактор треков в комплекте. В общем, ждем NASCAR от Papirus.

Рейтинг: 5,0

Real War: Rouge States

Жанр:	RTS
Издатель:	Simon&Schuster
Разработчик:	Semi Logic
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Real War
Системные требования:	PIII-450(PIII-500), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один

О, я еще помню ту войну!.. Войну за дисковое пространство... Одна сторона (светлая, видимо) упорно настаивала на Real War -> Uninstall,

другая как могла с ней боролась, упирая на фантастической красоты ролики. Конфликт тогда был решен просто — все видео было изъято из внутренних игр и послужило прекрасным материалом для нового ролика "Мании", а светлая сторона сделала свое темное дело. И вот год спустя Симон и Шустрик предложили мне повторить некогда пройденное испытание. В Rouge States вы не найдете ничего, что бы качественно отличалось от оригинала. На полях сражений по-прежнему царят раскраплениями тактики и кошмарная графика времен неизвестно какого WarCraft. Саундтрек достоин многократного спуска в унитаз, а актерские справки о профнепригодности. А вот ролики все так же умело разводили зрителю челюсть... Кстати, авторы поместили на диск с игрой специальное видео, где сопоставляются отретендеренные кадры и их проекты, — чтоб не оставалось сомнений в их компьютерном происхождении. Всего в игре 10 миссий для одиночной игры, 20 скримш-карт и сомнительной привлекательности режим кооператива.

Рейтинг: 5,5



Speed Challenge — Jacques Villeneuve's Racing Vision

Жанр:	Аркада
Издатель:	Ubi Soft Entertainment, WEG Management
Разработчик:	Ubi Soft Entertainment
Похожесть:	Сны Жака Вильнева
Системные требования:	PIII-450(PIII-600), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Вот узнай в свое время школьный психолог Жака Вильнева, что творится у бедного дитяти в голове — тот мигом очутился бы в больнице. И глядишь



не стал бы простой мальчишкой Жак известным на весь мир гонщиком Жаком Вильневом, который, накурившись сигарет Luck Strike, обставил Шумахера на чемпионате мира по "Формуле-1" 1997 года. И уж точно не пристали бы к нему ребята из Ubi Soft с просьбой поделиться своими самыми сокровенными бреднями. Оказывается, Жа-

Вильнев спит и видит, как в две тысячи каком-то году все гонщики пересядут из кабин своих могучих болидов в кабины виртуальные. В них пилоты будут чувствовать перегрузки, но перестанут опасаться расправить крылья н

спереди повороте. Стальные кони станут мощнее, обретут обтекаемые формы, сами научатся исправлять мелкие повреждения, а телевизионные двойники "Формулы-1" перебьют все мыслимые и немыслимые рекорды — трассы будут прокладывать прямо у стен Кремля. Реалистичная физика исчезнет за ненадобностью, болиды станут почти неуправляемыми, звук невинным, изображение в шлемах пилотов не потянет и на троечку, а музыка оторочится от всей игры длинной чередой титров. Да, даже известные люди не застрахованы от душевных болезней.

Рейтинг:  5,5

US Most Wanted — Nowhere to Hide

Жанр:	Аркада
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	FuN Labs
Похожесть:	Secret Service
Системные требования:	PIII-450(PIII-600), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Однако ж бывают в мире чудеса. Прочно занимавшая после кончины Cryo второе место среди самых халтурных фирм индустрии конторка FuN Labs спускается на почётное третье! FuN Labs всячески стараются повысить качество своих пятикопеечных поделок! Нет, US Most Wanted даже не достойна отметки "хорошо", но на фоне предыдущих кошмаров (Secret Service и Shadow Force) выглядит вполне съедобно. Мы в очередной раз становимся агентом некоего секретного спецподразделения, для которого устранение самых опасных преступников Америки — повседневная рутина. Служба эта очень разнообразна (то квартиру обыскать заставят, то в ресторан с M16 попросят зайти, то в туннеле перестрелку устроить), трудна (убивает первая же пуля) и полна всяческих маразмов (открывать дверь плоскогубцами — это сильно придумано!). Графический движок подлатали и даже сделали на нем пару красивых скриптовых роликов (признаться, не ожидал), но выглядит все по-прежнему простецки и нелепо. Музыкальные композиции любезно предоставил сторож дядя Вася.



Рейтинг:  5,0

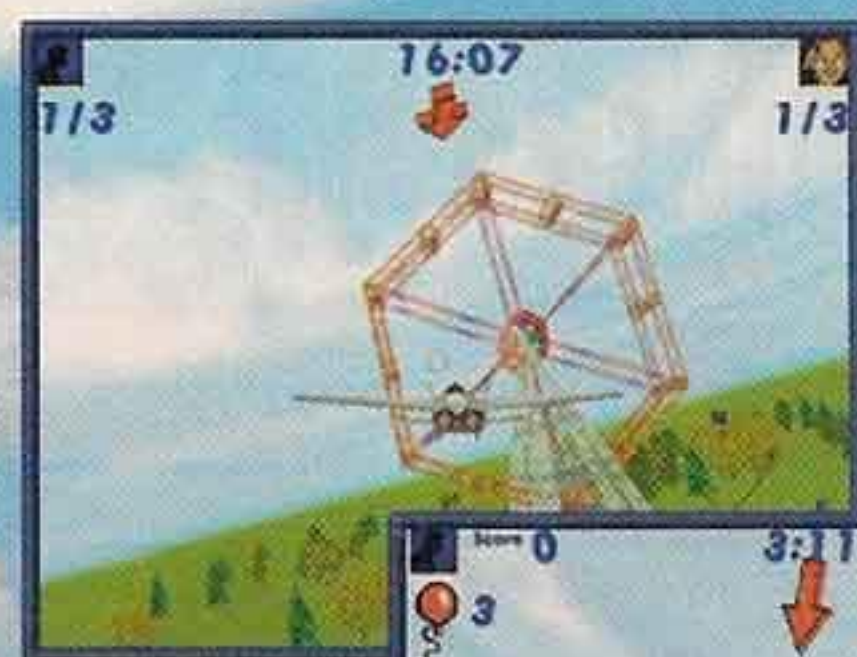
US Open 2002

Жанр:	Аркада
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Carapace
Похожесть:	Roland Garros
Системные требования:	PIII-300(PIII-500), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Локальная сеть, вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один



А я все думаю, где же новый Roland Garros носит-то?!.. Оказывается, Carapace после смерти Cryo заключила сделку с их коллегами из Wanadoo и все это время готовила нам небывалый сюрприз — US Open 2002. Да, с первого взгляда новую игру и не отличишь от последнего Roland Garros... А впрочем, нет, тут они — отличия-то! Например, Carapace задвинули на вступительный ролик — видимо, надоело из года в год рисовать одно и то же. А еще на отличнейшую энциклопедию (одно из главных преимуществ предыдущих игр) — правильно, ни к чему она геймерам. Если надо, пусть книжки покупают! Аркадный геймплей волевым решением усложнили — по мячу теперь придется бить самому, промахиваться тоже. А еще сделали в два раза больше ударов (2x2=4 — великое достижение) — вероятно, чтоб игру симулятором назвали. Нет уж, простите, фокус не пройдет. Как была аркада, так аркада и осталась. Только вот вместо легкого расслабляющего геймплея предлагается немного поломать пальцы.

Рейтинг:  5,5



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

eGames

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2001 eGames, Inc. © 2001 Sunstorm Interactive, Inc. © 2001 ARUSH Entertainment. All rights reserved.

Tiger Hunt

Жанр:	Аркада
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Digital Fusion
Похожесть:	Киллер Танк
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64Mb(256), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Никогда не думал, что операция высадки американского десанта в Нормандии обошлась тремя танками M-4 Sherman и пятью спрытовыми солдатами. Но ребята из Digital Fusion считают именно так, и более того — предлагают нам непосредственно поучаствовать в "боевых действиях". Да, предложение не особо заманчивое, но по долгу службы придется согласиться — надо ж в обзоре хоть что-то написать! Killer Tank помните? Да-да, ту самую танковую аркаду от отечественных разработчиков из Electrotech (R.I.P.), что была выпущена несколько лет назад... Дак вот, Tiger Hunt — это все то же самое, только про вторую мировую и в десять — нет, двадцать раз хуже. Мочи всех, не угоди под болванку сам и собирай коробки с боеприпасами — вот и вся формула геймплея этой бестолковой аркады. Какие там ролики, какие скрипты, какая музыка — о чем вы! Плевали на них разработчики. Ну, а мы, в свою очередь, — на Tiger Hunt.

Рейтинг: 4,5

Zelenhgorm: The Great Ship — Episode 1

Жанр:	Квест
Издатель:	Maloto
Разработчик:	Maloto
Похожесть:	Myst 3
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32Mb(64), 8Mb(16) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Три

Да, нечасто нас балуют свеженьким видеоквестом. Уж больно это рискованное занятие в наши дни — сочинять видеоквест. Это раньше по улицам разгуливали Тексы Мерфи в пяти частях, а нынче даже корифеи из Westwood отказались от использования видео с живыми актерами... О том, что разработчики Zelenhgorm потерялись во времени, говорит еще и формат видеороликов — чересстрочные 320x150 — такого мы не видели со времен последнего Wing Commander. И это в эру тотального засилья DVD! Сам квест только подтверждает теорему: совершенно неоригинальные, как по форме, так и по исполнению, классические головоломки, нудноватые диалоги и далеко не самый интересный сюжет. Но все же неплохо — встречаются сносные актеры, звук очень хорош, да и атмосфера проработана. Убивает другое — каждый эпизод игры продается в отдельной коробке (пока только первый), но при этом преступно короток. В принципе, квестеры могут попробовать, остальным лучше подождать — вдруг разработчики сообразят-таки выпустить DVD-версию. Тогда уже можно будет решать — садиться на корабль или спокойно проводить его взглядом.

Рейтинг: 6,5



Три богатыря, или очень страшная сказка

Жанр:	Квест
Издатель:	Магнамеда
Разработчик:	Магнамеда
Похожесть:	Братья пилоты
Системные требования:	PII-300(PII-400), 64Mb(128), 4Mb(16) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Новый русский квест. Во всех смыслах. Авторы круто замесили главные русские сказки, получившийся раствор сдобрили содержимым из солонки с этикеткой "юмор" и несколько ретроградной 2D графикой. В итоге получилось 40 игровых экранов, наполненных различными персонажами, головоломками, мини-играми и неподражаемым "штырлицевским" юмором, где есть все — от туповатых шуток до первоклассных пародий. Вообще, чувствуется, что "Магнамедии" с юмором по пути: название их следующей игры "Звездная корова. Эпизод I: Атака гномов" — это, знаете ли, смешно, особенно при взгляде на корову. Ну, а по пути ли вам с Ильей Муромцем, Добрыней Никитичем и Алешей Поповичем — решать вам самим. Да, по секрету скажу, что они идут бить морду самому Змею Горынычу, который не только половину Руси запалить может, но и стырить у князя Красно Солнышко его сокровище — Василису Прекрасную. Серьезное дело!

Рейтинг: На вкус и цвет



Локализации

Age of Wonders II: The Wizard's Throne

Жанр:	Похорошая стратегия
Издатель:	Gathering of Developers
Разработчик:	Triumph Studios
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Age of Wonders, Master of Magic
Системные требования:	PII-300(PIII-800), 64(128)Mb, 4(16)Mb Video
Мультиплеер:	Локальная сеть, Интернет, электронная почта
Сколько CD:	Один

Единственный достойный последователь великой Master of Magic — теперь и на русском языке. Сюжет вертится вокруг войны ордена магов, адепты которого передрались между собой и тем самым нарушили кислотно-щелочной баланс на земле Вечного Края (он же Evermore). Ваша задача — оный баланс восстановить. С помощью постройки/развития городов, производства войск, найма героев, экспроприации полезных ресурсов и, конечно же, с помощью милой сердцу каждого поклонника Master of Magic пошаговой тактико-стратегической войнушки.

Традиционно качественная локализация от компании "Логрус". Помимо самой игры, переведен также редактор уровней и утилита настройки игровых параметров. При этом все старые сейвы, сделанные в английской версии, прекрасно подцепляются и работают (правда, биографии волшебников и лог событий остаются английскими). Устранен ряд ошибок и недоработок пугавших нас в оригинале. Среди ляпов можно отметить не в меру локализованные названия некоторых юнитов, которые банально не влезят в интерфейс. Имена особо невезучих красноармейцев переведены на русский буквально, без понимания специфики. К примеру, Abomination назван "Отвращением", тогда как традиционно его принято именовать "Исчадием".

В остальном весьма и весьма положительная локализация отличной игровой.

Рейтинг: 8,5

Качество локализации: 8,5



Delta Force: Операция "Кинжал"

Жанр:	Аркада
Издатель:	Novalogic
Разработчик:	Novalogic
Издатель в России:	1C
Локализация:	Snowball Interactive
Похожесть:	Delta Force
Системные требования:	PII-450(PIII-800), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один



Локализация свеженького Delta Force: Task Force Dagger. Тот самый, что про операцию Enduring Freedom. Желаящие самостоятельно перестрелять всю Аль-Каиду покупают (в игре не особо много текста, так что и перевод его не самая тяжелая за-

дача) диск, остальные ждут нормальную игру — Black Hawk Down.

Рейтинг: 6,0

Оценка локализации:

Duke Nukem: Manhattan Project — Русский перевод см. о/у Goblina

Жанр:	Чумовая аркада
Издатель:	3D Realms
Разработчик:	Sunstorm Interactive
Издатель в России:	1C
Похожесть:	Expendable
Системные требования:	PII-300(PIII-600), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Ну, всем понятно, что Duke Nukem Forever мы будем ждать до второго пришествия, а вот локализацию недавнего платформера Manhattan Project можно найти на прилавках уже сейчас. Честно говоря, немного неясен смысл участия уважаемого товарища Гоблина, ибо ничего необычного в игре нет — озвучка оставлена оригинальной (и это хорошо), а текста мало, и он весьма корректен.

Рейтинг: 9,5

Оценка локализации:

The Elder Scrolls III: Morrowind

Жанр:	RPG
Издатель:	Bethesda Softworks
Разработчик:	Bethesda Softworks
Издатель в России:	1C
Локализация:	Акелла
Похожесть:	серия The Elder Scrolls
Системные требования:	PII-450(PIII-600), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Долгожданная локализация лучшей RPG года принесла фанатам лишь разочарование. В русской версии появилась уйма багов, которых не было в оригинале, обрезаны некоторые книги, отсутствует русский конструктор и не работает большинство модов. Конечно, "Акелла" трудится над патчами, но праздник русскоязычным фанам уже испорчен. Кстати, эти последние пы-



РАБОТА С ВИДЕО НА PINNACLE STUDIO

8

Не требует подготовки,
вызывает привыкание...



НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ
НОВЫЕ ИДЕИ

Для цифровых камер

Pinnacle Studio DV, DV-mobile

Доступные по цене и простые в эксплуатации, эти платы позволяют захватывать, редактировать, воспроизводить и экспортировать видео в популярные форматы на обычном домашнем компьютере. Установите плату и программное обеспечение, подключите камеру и цифровая видеостудия готова!



Для аналоговых камер

Pinnacle Studio DC10 plus

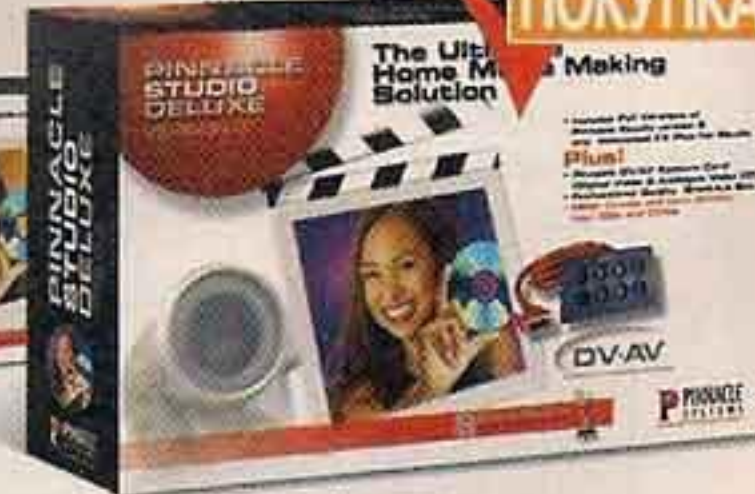
Studio DC10plus позволит Вам записывать полноэкранное видео с VHS-видеокамеры на компьютер. Теперь, создавая свои домашние фильмы, вы сможете использовать возможности профессионального видеопроизводства, создавать трехмерные переходы и эффекты, делать цифровую коррекцию и обработку изображения, работать с видео и звуком.



Универсальные решения

Pinnacle Studio DELUXE, DV plus

Самая совершенная карта из линейки Studio, Studio Deluxe предназначена для работы с любым видом сигнала (аналог/цифра) с применением современных средств видеоредактирования. Studio DV plus — карта с цифровым интерфейсом и возможностью работы на любом виде носителя (цифровой и аналоговый).



PINNACLE
SYSTEMS
www.pinnaclesys.ru

Тел. (095) 158-7561, 943-9606
E-mail: dealer@pinnaclesys.ru
www.pinnaclesys.ru

Полный список партнеров Pinnacle смотрите на сайте

Регулярные демонстрации работы оборудования — подробности на www.pinnaclesys.ru/roadshow

таются бороться самостоятельно с некоторыми багами, выпуская неофициальные патчи... Жалко переводчиков (материал им попался сложнейший), но придется выразить им всенародное "фи" — ибо если уж взялись, то извольте.

Рейтинг: 9,5

Оценка локализации:

Рыцари Креста (Knights of the Cross)

Жанр: Походная стратегия

Издатель: Cenega

Разработчик: Freemind Software

Издатель в России: Акелла

Похожесть: Warhammer (слезка)

Системные требования: PII-233(400), 64Mb(128), 8Mb(32) Video

Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Сколько CD: Один

Походная как бы военная как бы игра по как бы мотивам романа Генрика Сенкевича "Крестоносцы".

Игровой процесс выглядит так. Вы поочередно передвигаете своих солдатиков, заставляя их атаковать вражеских бойцов. Солдатик сносит с противника процентов 10 (если повезет, то аж целых 20, а если нет, то 2-3) хитов. Продолжать для полного удовлетворения. Игру ожидает большое будущее в качестве тренажера для дятлов.

Никакой позиционной борьбы, никакой тактики, не говоря уже о стратегии. Первая же миссия состоит из нескольких десятков ходов примерно двадцатью бойцами, и это — еще цветочки; отважному игроку предстоит водить тридцать, пятьдесят бойцов, а продолжительность миссии возрастает раз в десять.

В качестве изюминки можно отметить интерфейс, сделанный, несомненно, людьми с дипломом "садист первой категории". Перед атакой или стрельбой надо обязательно (!!) переместиться; топчущиеся с места на место лучники выглядят трогательно и немного шокирующе. Помощь в игре почти отсутствует.

Можно выделять воинов рамочкой, как в RTS, но — опять шикарный подарок авторов игроку — только для движения. Чтобы нанести удар, вам придется лично отдать приказ о долбежке каждому из подотчетных дятлов.

Если же вы — любитель творчества Сенкевича, вы, несомненно, оцените сценарий и атмосферу игры. Миссии называются изысканно: "Поле", "Водопой", "Мельница"... Цели отличаются не меньшим разнообразием: "всех победить". Без каких-либо эквивалентов.

Графика — достойная (не этой игры, а современного уровня), ее можно было бы даже похвалить, хотя толпа одинаковых серых тевтончиков смотрится то-скливо, как тараканы на коммунальной кухне.



Может быть, кто-то надеется, что между войсками тевтонов и поляков имеется принципиальная разница?...

Присутствует некое развитие между миссиями, оно построено неплохо, но не способно спасти все остальное. Проходить игру действительно можно по-разному. До чего же жаль, что ее не удостоили приличного боевого режима!

Походных стратегий мало. Но это, знаете ли, не повод...

Рейтинг: 5,0

Оценка локализации:

Затерянный мир 4: Храм аиста

Жанр: Стратегия

Издатель: JoWood Productions

Разработчик: JoWood Productions

Издатель в России: 1C

Локализация: Snowball Interactive

Похожесть: The Nations Gold Edition

Системные требования: PII-350(PIII-500), 32Mb(128), 16Mb(32) Video

Мультиплеер: Нет

Сколько CD: Два

Локализация The Nations Gold Edition.

Оригинальная игра в свое время выделялась за счет идей Settlers и отличного перевода. Как и положено, обзавелась не одним аддоном. Gold Edition, естественно, ничем особо новым игрока порадовать не сможет — если вы желаете в четвертый раз играть в одно и то же, то и мышку вам в руки, как говорится.

Рейтинг: **На вкус и цвет**

Оценка локализации:



Возмещение ущерба

Жанр: Аркада

Издатель: Rage Software

Разработчик: Rage Software

Издатель в России: Новый Диск/Мега-Сервис 2000

Похожесть: Expendable

Системные требования: P200(PII-400), 32Mb(128), 8Mb(32) Video

Мультиплеер: Вдвоем на одном компьютере (сплитскрин)

Сколько CD: Один

Шикарная аркада Expendable 1999 года выпуска добралась до российских прилавков в виде официально локализованной версии. Некогда лидер по графи-

Даты выхода отечественных локализаций

Название	Рос.Издатель/Локализация	Дата выхода	Название	Рос.Издатель/Локализация	Дата выхода
Medieval: Total War	1C	2003	Core: Первая Кровь (Core)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Soldier of Fortune II: Double Helix	1C	2003	Paris City Builder	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	2003	Azassu: Теннис Нового Поколения (Azassu Tennis Generation)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	март 2003
Ролан Гаррос 2001	1C/Nival Interactive	ноябрь	Аэропорт: Эволюция (Airline Tycoon Evolution)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	январь 2003
Вальгалла (Valhalla)	1C/snowball.ru	ноябрь	Вторжение (Inconing)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	декабрь
Отряд "Дельта": Операция "Спецназ" (Delta Force: Land Warrior)	1C/snowball.ru	ноябрь	Микрокомандос (Micro Commandos)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	ноябрь
Отряд "Дельта": Операция "Черный Ястреб" (Delta Force: Black Hawk Down)	1C/snowball.ru	зима 2003	Необъявленная Война (Stealth Combat)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	декабрь
Скорость: Аэродинамический Туннель (Ballistics)	1C/snowball.ru	ноябрь	Пекло (Fire Department)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	2003
O.R.B.	1C/Леопус	2002	Суперстарз (Join The Band)	Новый Диск/Мега-Сервис 2000	2003
Real War 2	1C/Леопус	2002	Европа 1400 — The Guild	Руссофт-М	ноябрь
Нина: Дневники Спецагента (Nina: Agent Chronicles)	NMG	2003	Бэтмен. На Страже Города. (Batman Vengeance)	Руссофт-М	ноябрь
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003	Солдаты Анархии (Soldiers of Anarchy)	Руссофт-М	ноябрь
Waterloo	snowball.ru/Новый Диск	зима 2003	Command & Conquer: Generals	Софт Клаб	январь 2003
Большие Гонки 2 (Toon Quad)	snowball.ru/Новый Диск	декабрь	FIFA Football 2003	Софт Клаб	ноябрь
Orcs: Авантюра I-VI (Siege of Avalon I-VI)	snowball.ru/Новый Диск	ноябрь	James Bond in 007: Nightfire	Софт Клаб	ноябрь
1000 years	Акелла	4 кв 2002	Medal of Honor Allied Assault: Spearhead	Софт Клаб	декабрь
Cargo Tycoon	Акелла	4 кв 2002	NBA Live 2003	Софт Клаб	ноябрь
Chessmaster 9000	Акелла	4 кв 2002	NHL 2003	Софт Клаб	ноябрь
Postal 2	Акелла	1 кв 2003	Need for Speed: Hot Pursuit 2	Софт Клаб	ноябрь
Дальний Запад (Far West)	Акелла	4 кв 2002	No One Lives Forever 2	Софт Клаб	декабрь
Другая Война (Another War)	Акелла	ноябрь	SimCity 4	Софт Клаб	январь 2003
Кряки и Плюхи Всплывают в Гонку (Pet Racer)	Акелла	4 кв 2002	The Sims: Deluxe Edition	Софт Клаб	декабрь
Ларго Винч: Империя Под Угрозой (Largo Winch: Emperor Under Threat)	Акелла	4 кв 2002	Total Club Manager	Софт Клаб	ноябрь
Предвестник (Harbinger)	Акелла	4 кв 2002	WarCraft III: Reign of Chaos Collector's Edition	Софт Клаб	декабрь
Рыцари Креста (Knights of the Cross)	Акелла	4 кв 2002	Американ МакГу: Алиса (American McGee's Alice)	Софт Клаб	ноябрь
Футбол: Кряки Против Плюхов (Pet Soccer)	Акелла	4 кв 2002	Властелин Колец: Братство Кольца (Lord of the Rings: Fellowship of the Ring)	Софт Клаб	декабрь
Хаос (Chaos)	Акелла	4 кв 2002	Гарри Поттер и Тайная комната (Harry Potter and the Chamber of Secrets)	Софт Клаб	ноябрь
442	Бэка	4 кв 2002	Клайв Баркер: Проклятые (Clive Barker's Undying)	Софт Клаб	декабрь
Конфликт: Буря в Пустыне (Conflict: Desert Storm)	Бука	декабрь	Нечто (The Thing)	Софт Клаб	декабрь
			Частный госпиталь (Theme Hospital)	Софт Клаб	ноябрь

Expendable так и остался неповторимым. Отличный юмор, безбашенный геймплей, да и картинка даже теперь смотрится вполне — словом, можно взять для коллекции. Надеюсь, не нужно объяснять, что к последнему боевику с Арни эта игра не имеет никакого отношения. Ну, а переводить в ней особо нечего.

Рейтинг: **Expendable**

Оценка локализации: 😊 😊 😊



Командир

Жанр:	Тактика
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	Independent Arts
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	War Commander, Sudden Strike
Системные требования:	PII-300(PII-600), 64Mb(256), 32Mb(64) Video
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один

Неплохая в целом, но отягощенная несколькими серьезными промахами в геймплее тактическая стратегия полностью переведена на русский язык. Обычный такой перевод, ничем не выделяющийся. Перед покупкой крайне советуем прочесть полноценный обзор в одном из трех номеров "Мании".

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7,5

Оценка локализации: 😊 😊 😊



Платипус: Пластилиновая угроза

Жанр:	Аркада
Издатель:	Idigicon
Разработчик:	KoolDog MAXX
Издатель в России:	Акелла
Похожесть:	Солярис 104
Системные требования:	PII-300(PII-450), 32Mb(64), 8Mb(16) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Локализация пластилинового скролл-шутера Platypus. Сомнительный способ убить время, ибо у народа давно есть "Солярис 104". А переводить там и вовсе нечего.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 2,5

Оценка локализации: 😊 😊 😊



Сибирь

Жанр:	Квест
Издатель:	Microids
Разработчик:	Microids
Издатель в России:	1C
Локализация:	Логрус
Похожесть:	Syberia
Системные требования:	PII-450(PII-500), 64Mb(128), 16Mb(32) Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Главный претендент на звание квеста года довольно быстро увидел свет в русском варианте. И перевод нам подарили просто-таки шикарный. Хороший подбор актеров, отлично написанные тексты и русификация каждого байта игры. Главное — переводчики практически не изменили (читай: не испортили) атмосферу игры. Достоин высшей отметки.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 9,5

Оценка локализации: 😊 😊 😊



КАЗИНО



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

eGames

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2001 Greenstreet® Software Limited. © 2001 eGames, Inc. © 1999 One Reality Software. All rights reserved.

HITMAN 2

Silent Assassin

Чем больше приобретаешь опыта, тем ближе подходишь к клиенту.

Нож, например, осваивают в последнюю очередь.

Из к/ф "Леон"

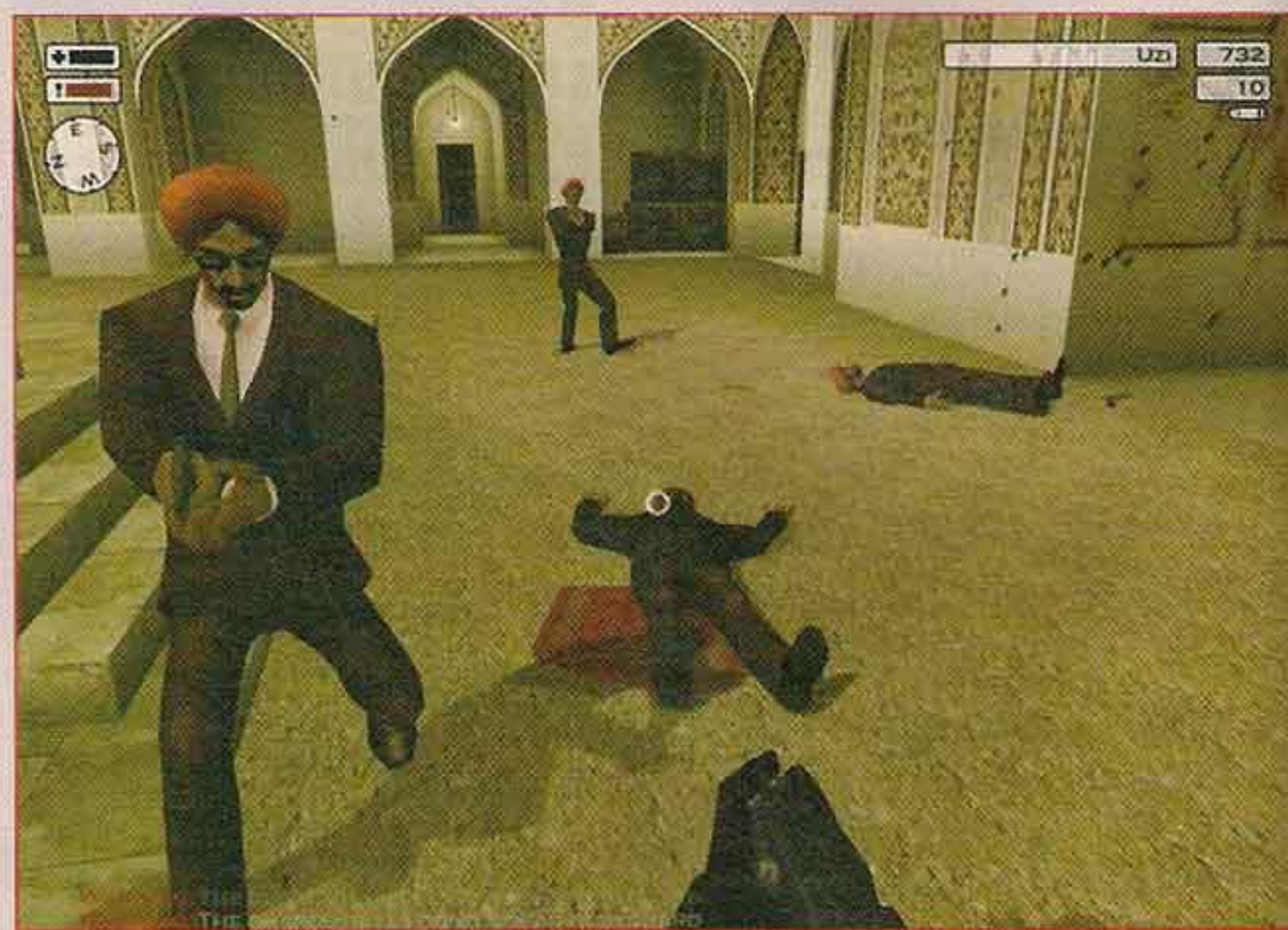
Он не пьет молоко. Он не спит в темных очках, сидя в кресле и с пистолетом в руке. Он не заботится о любимом растении и не тренирует маленькую девочку. Его не зовут Леон. И, тем не менее, он — профессиональный киллер. Знакомьтесь, если вы еще не знакомы: "сорок седьмой".

Несбывшиеся надежды

В начале 60-х доктор Отто Вольфганг Орт-Мейер начал эксперименты по созданию человеческих клонов — совершенных наемников и убийц. Согласно журналу доктора, пятого сентября 1964 года из инкубационной камеры был извлечен идеальный, 47-ой по счету клон четвертой серии. В тот же день был начат специальный курс обучения подопытного №640509-040147. К восьмому июля 1993 года курс был успешно завершен, и "сорок седьмой" стал наемным убийцей. Стал неожиданно для других и еще более

неожиданно для себя. В работодателя к нему записалось таинственное Агентство. Никаких личных контактов, никаких сведений о заказчике. Агентство снабжало его только самой необходимой информацией об объекте. Милый женский голос на другом конце провода, принадлежащий некой Диане, сообщал, кого, когда и где нужно убрать. Короткий брифинг, быстрая закупка оружия по специальным ценам, и — в путь. Выполняя очередное задание, "сорок седьмой" не подозревал, кто он на самом деле. Пока в один не очень прекрасный момент правда не всплыла на поверхность. Подобно шоколадному батончику "милкивэй", она не желала тонуть. Она была по "сорок седьмому" снова и снова до тех пор, пока он не расквитался со своим создателем и не перебил всех своих клонированных собратьев. Он больше не желал слышать об Агентстве, не хотел больше убивать. Уехав в Сицилию,

Жанр:	3D Action
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	IO Interactive
Похожесть:	Hitman: Codename 47
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, GeForce
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, GeForce 2 Pro
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.hitman2.com



▲ Двое охранников уже чинно "отдыхают". Следующая парочка присоединится к ним через несколько секунд.



▲ Туалеты в малазийских небоскребах смертельно опасны. Зайдешь вот так по нужде, а там здоровенный лысый мужик с пистолетом.

он замаливал свои грехи в одном из тамошних монастырей, попутно помогая настоятелю. Казалось, жизнь обрела новый смысл.

Но прошлое имеет неприятную особенность: иногда оно возвращается. Оно врывается как гром среди ясного неба и оглушает своими раскатами. Так случилось и на этот раз. Отца Витторио похищают бандиты, потребовав выкуп в размере пяти-сот тысяч вечнозеленых президентов. Но деньги — всего лишь предлог. Главная цель мафиози — заставить "сорок седьмого" убивать вновь. Де-юре — для Агентства. Де-факто — для русского бандита по имени Сергей. Ловушка захлопывается, и наш герой снова вовлечен в убийственный круговорот событий.

Сможет ли "сорок седьмой" выбраться из него невредимым, спасет ли он падре и отомстит ли бандитам? Как говорится, вопрос, конечно, интересный. А вот ответ на него предстоит дать вам, и только вам. Ибо в Hitman 2: Silent Assassin, как и в первой части игры, не на кого полагаться. Мы одни во всем мире — а впереди у нас тяжелая работа.

Куда я еду?

За годы, проведенные в монастыре, "сорок седьмой" успел стать настоящей легендой в узких кругах. Кто-то полагал, что он прилично разбогател и решил уединиться на каком-нибудь острове, а кто-то считал, что он давно умер. Ошибались и те, и другие.

Если вы помните, в первой части игры "сорок седьмой" объездил добрую половину земного шара. Так вот, в Hitman 2 нам предстоит прокатиться по оставшейся половине. Наши клиенты не сидят на одном месте. Сицилия, Россия, Япония, Малайзия, Индия — в каждой из этих стран у заказчиков Агентства есть свои интересы: есть те, кто мешает; те, кого нужно убрать. Уже в самом начале игры мне захотелось сказать простое человеческое "спасибо" разработчикам за то, что они так серьезно отнеслись к передаче национальных колоритов указанных стран. Сразу оговорюсь насчет Сицилии. Страной в прямом смысле этого слова ее назвать нельзя, но и отнести этот остров к Италии язык не поворачивается. Как бы то ни было, в Сицилии наш герой надолго не задержится — с этим островом вообще связаны лишь первая и последняя, двадцатая миссия игры, что само по себе достаточно символично. Зато в России мы погуляем на славу. Ребята из IO Interactive специально ездили в Санкт-Петербург и фотографировали тамошние достопримечательности. Доказательства фотосъемки питерского метро, например, можно найти на компакт-диске с игрой. Естественно, кое-что было изменено в корыстных целях, но это мелочи по сравнению с общей картиной. На заснеженных улицах Петербурга мною были замечены: лица неизвестной национальности в красных тренировочных костюмах, солдаты в серых шинелях и шапках-ушанках, обычные прохожие в полу-пальто с газеткой в кармане (читающая страна, понимаешь ли), старые автобусы со знакомой надписью "Занос 1М" и машины, напоминающие ВАЗ-2108. Невский, разводные мосты и разные архитектурные изыски тоже на месте. Но архитектура архитектурой, а колорит колоритом. И никакая архитектура не передаст отечественный колорит без знакомого уха русского фольклора. К чему это я? Да к тому, что все без исключения жители северной столицы любят кричать "Атас!", заведя в наших руках оружие, охранники вопят: "Е-мое! Убей его!" — а упомянутый бандюган Сергей во вступительном ролике щедро сыплет словами вроде "3.14здец" и <вырезано цензурой>. Честно скажу, с русским матерком унылые английские диалоги выглядят куда живее.

Но что это я все о России да о России... Пора и о других странах упомянуть. В Японии нас радушно встречают ниндзя в камуфляжных костюмах, растатуированные по самое не балуйся якудзы в белых майках и застенчивые девушки в кимоно. И если первые стремятся порубить нас своими катанами в капусту, то многочисленные охранники прибегают к более привычным аргументам 45-го калибра. В Малайзии "со-

рок седьмой" посетит знаменитый небоскреб нефтяной компании Petronas (хотя, может быть, это и не он, а Финансовый Центр Куала-Лумпура). Судя по количеству пожарных на один квадратный метр, малазийцы очень щепетильно относятся к проблемам пожаротушения. Что до Индии, то Тадж-Махал нам, увы, повидать не доведется. Хотя частная клиника доктора фон Кампрад ничуть не уступает ему в размерах. Городские же кварталы выглядят куда более скромно. Узкие улочки, множество лавочек, где продают ковры (и пулеметы), подозрительные бедуины в чалмах.

Четыре заповеди киллера

Одежда в Hitman 2 играет куда более значимую роль, чем в первой игре. В основном благодаря великолепно (и я не боюсь этого слова) отточенному AI. Если вы хотите действовать максимально эффективно, то запомните четыре простые истины.

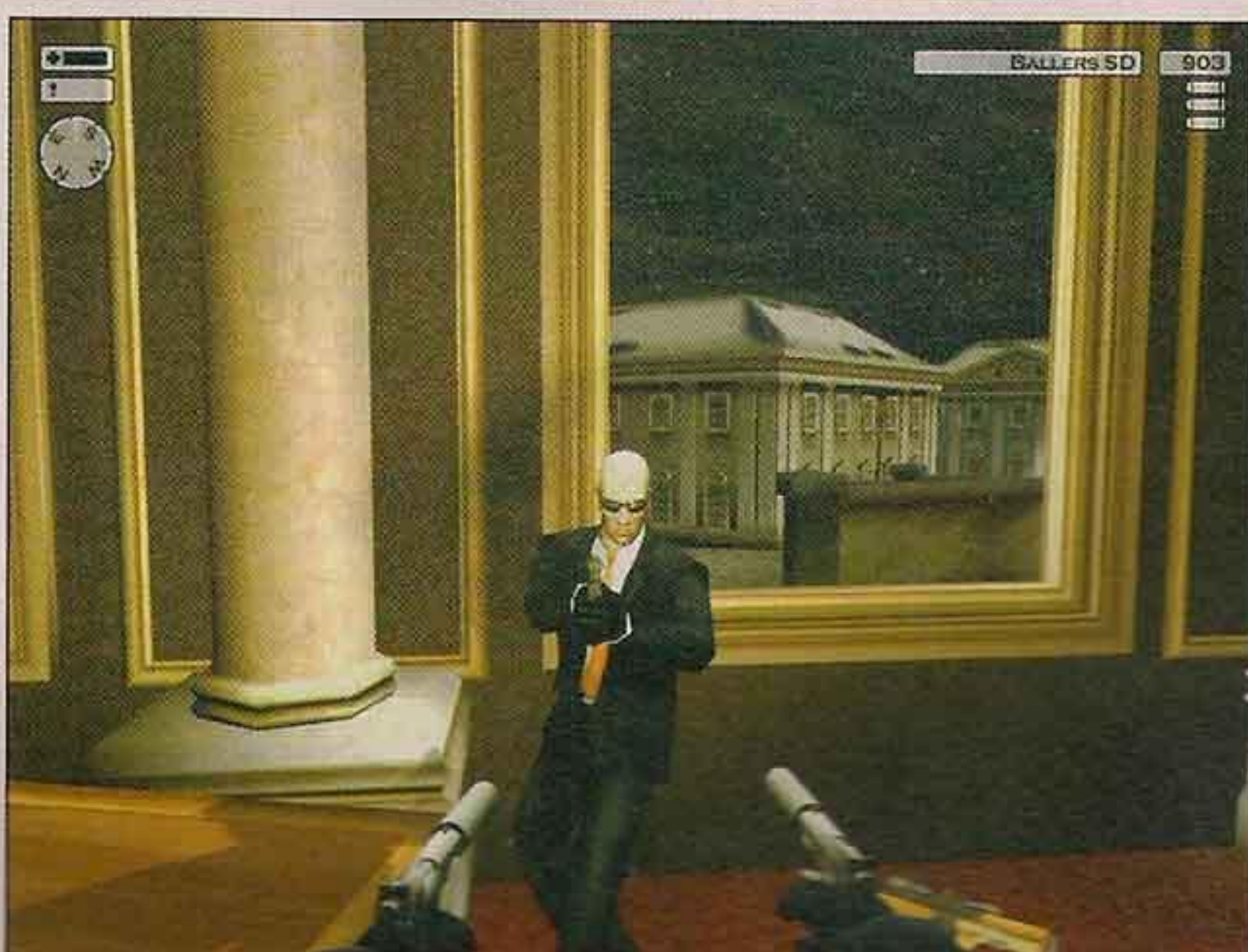
Первая — шумите как можно меньше и старайтесь, чтобы вас никто не видел. Палить по своей цели из пистолета у всех на виду, да еще и без глушителя — это верный путь в могилу или, в крайнем случае, к провалу миссии. Не зря же разработчики предоставили нам внушительный арсенал практически бесшумного оружия. Используйте тени и многочисленные скрытые лазейки. Если врага можно обойти с тыла — обходите. Если охранник вышел на перекресток, не теряйте времени — аккуратно подкрадывайтесь к нему со спины и засаживайте кухонный нож прямо под ребра. Если в комнате слишком светло — перестреляйте все лампочки и спрячьтесь где-нибудь в углу, чтобы вас не было видно. Если клиента можно убрать издалека, так и делайте. Незачем стараться максимально приблизиться к своей цели. Это лишние заботы на вашу и без того лысую голову.

Истина вторая: намусорил — убирай. Проще говоря — заматайте за собой следы. Не стоит оставлять мертвеца валяться посреди улицы. Оттащите его, например, за мусорные баки, там его вряд ли кто-то найдет. Если труп обнаружит охранник, он тут же поднимет тревогу. Помню, я как-то оттащивал очередное бездыханное тело с глаз долой, как вдруг из-за угла вышел прохожий. Добропорядочный такой прохожий, надо сказать. Увидел он, чем я занимаюсь, да как завопит. И давай наутек от меня, напрямик к близлежащему патрулю с докладом о разгуле преступности. Хорошо, что реакция не подвела, и я почти мгновенно всадил ему пулю в затылок, после чего отскладировал рядом с другим трупом.

Следующая истина — планируйте все свои действия. На среднем уровне сложности вы можете сле-



▲ В объективе: "сорок седьмой" и его фирменный штрих-код на затылке, а также доктор фон Кампрад и ее мозги на лестничном пролете.



▲ Этот паренек мне кого-то напоминает. Ах да, это ж "семнадцатый". А ведь казалось, что в первой части мы их всех перебили...



▲ Вряд ли это греко-римская борьба. Скорее, "сорок седьмому" просто не нужны лишние свидетели.

дить за передвижениями как гражданских лиц, так и непосредственных врагов. На более высоких уровнях сложности на карте отображается лишь ваша цель. Также присутствуют здания и ландшафт местности. Благодаря карте вы можете выбрать не только точку для нанесения удара, но и время его нанесения, а также пути безопасного отхода после выполнения работы. Приведу наглядный пример. В одной из первых миссий надо убрать русского генерала и его связного — мафиози. Встреча должна произойти в парке Кирова (Питер), куда генерал прибудет на машине. Смотрим на карту и видим место, куда Агентство любезно положило для нас оружие (оно теперь всегда так делает). Идем к этому месту, попутно завалив патрулирующего охранника и переодевшись в его униформу. Среди мусорных контейнеров находим бомбу и дистанционный детонатор. На ум сразу же приходит мысль: заминировать машину генерала. Чутьочку подумав, отмечаем эту идею. Почему? Ну, дойдем мы до машины, ну, не распознают нас охранники, но телохранители генерала наверняка увидят, как мы будем устанавливать бомбу под капот. Может, пройти под видом охранника в парк и пристрелить генерала со связным из пистолета с глушителем? Можно, но это чересчур опасно — уж больно там много людей. Остается вариант со снайперской винтовкой. Стрелять с земли неудобно, нужно искать возвышенность. Церквушка справа? Неплохой вариант, да и парк хорошо просматривается. Но какие у нас отходные пути? Выстрел наверняка услышат охранники внизу, а выход с колокольни всего один. Как-то не хочется застрять на лестнице и судорожно отстреливать вбегающих из «калаша». Да и патронов на всех не хватит: их как тараканов.

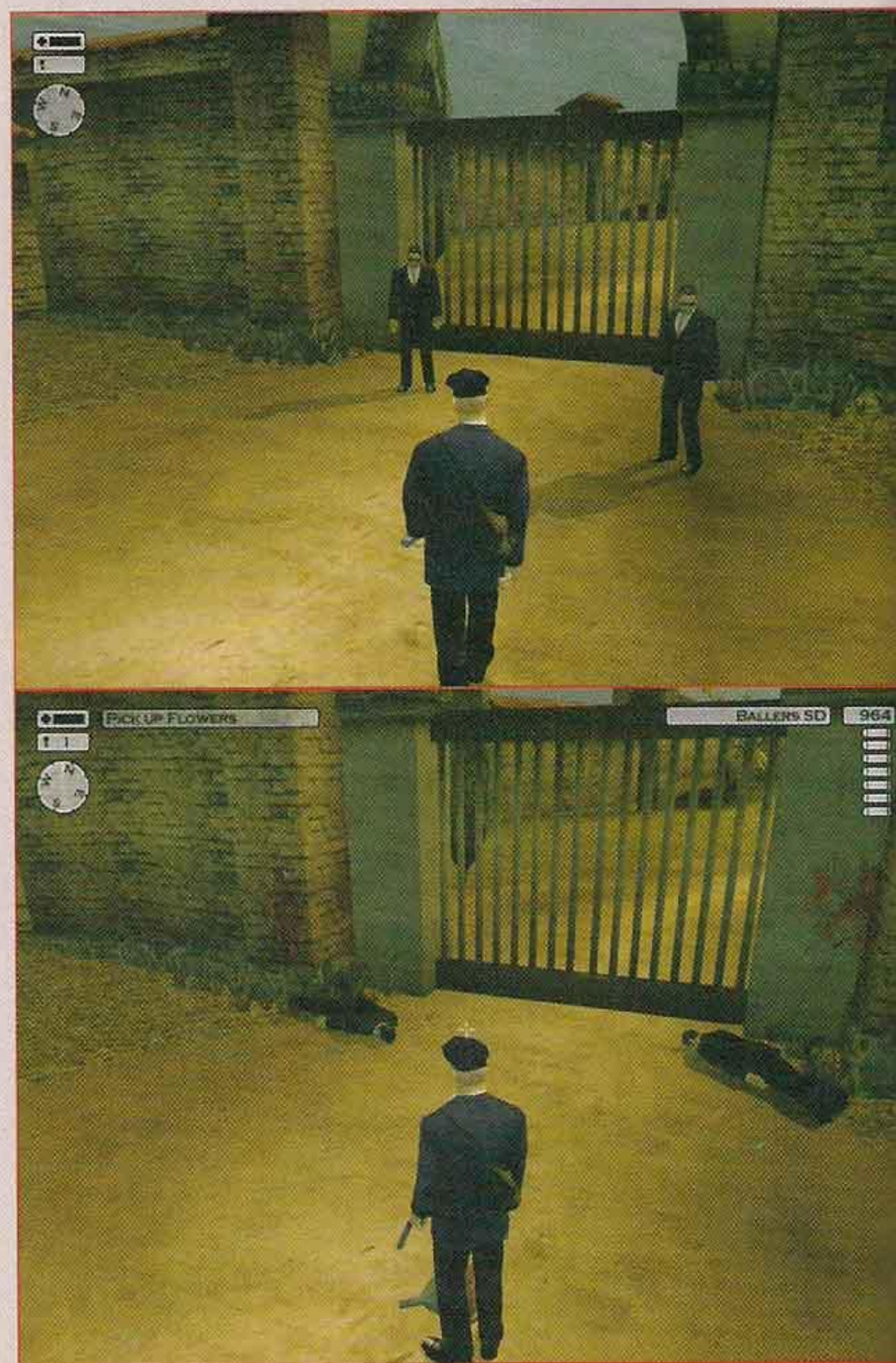
Всматриваемся в карту последний раз и замечаем радиовышку слева. Два охранника около моста неподалеку, один непосредственно у вышки. Отлично! Спускаемся в канализацию и бегом по вонючим подземным каналам. Встреча уже началась... опаздываем, однако. Ну ничего, вроде уже прибежали к заветному люку. Вылезаем и оглядываемся. Ага, действительно оно. Всаживаем охраннику пулю промеж глаз и открываем отмычкой дверь в заборе вокруг башни. Быстро карабкаемся по лестнице наверх. И пусть труп охранника валяется снизу у двери, все равно мимо башни больше никто не ходит. Итак, залезли. Снайперскую винтовку в руки, ищем в прицеле парк. Находим. Но где генерал? Неужели отсюда не видно места встречи, и весь этот марафон впустую? Не может быть. Открываем еще раз карту и смотрим в районе парка. Ага, стоят миленькие, у забора. Ура — кажется, решили прой-



▲ Кровавое месиво. Сумевшим посчитать количество стволов и мертвых тел — мое искреннее почтение.

тись. Снова смотрим в прицел винтовки, и вот оно, счастье: генерала и связного четко видно. Более того, они стоят на одной линии. Наводим прицел аккуратно в районе головы и жмем на спусковой крючок. Один выстрел — два трупа. Спускаемся вниз, в канализацию, а оттуда привычным маршрутом прямо до пирса. Миссия пройдена, а мы получили рейтинг профессионала. И, что самое интересное, подобное разнообразие наблюдается практически в каждой миссии. Не хотите долго думать и выбирать позицию? Бегите к парадному и попытайтесь перестрелять всех к чертям собачьим. Только потом не обижайтесь, когда по окончании миссии вам дадут рейтинг больного на голову, а в арсенале у вас не прибавится какой-нибудь модной железяки. Помните: Hitman 2 — игра для людей, которые дружат с головой.

И, наконец, истина четвертая: переодевайтесь почаще и не мольте людей глаза. Лысый мужик в элегантном черном костюме посреди нищих индийских улочек? Да вы с ума сошли! А ну быстро — чалму на голову, а костюм сменить на что-нибудь более азиатское. И ничего страшного, что на затылке у нас штрих-код. Как говорится, тату не портит красоту. Но банальным переодеванием дело не ограничивается. Будете слишком долго скалиться на охранника у дверей — он поймет, кто вы такой на самом деле. Не пытайтесь устраивать бег наперегонки у всех на виду. Излучайте уверенность и спокойной ровной по-



▲ Ворота у виллы сицилийского мафиози: до и после.



▲ Тот самый Сергей, из-за которого и началась вся заваруха. Метит нам прямо в глаз, проклятый.

ходкой направляйтесь куда хотели. Азось не заметят. Почувствуете что-то неладное — сразу же разворачивайтесь и все той же походкой отправляйтесь восвояси. Для пушнего удобства в левом верхнем углу экрана вдобавок к компасу есть специальный датчик подозрительности. Чем краснее и больше полоска, тем сильнее вероятность того, что вас раскроют. А уж если вас раскрыли, готовьтесь к бойне. Отовсюду начнут лезть вражины. Одно радует — «сорок седьмой» теперь куда менее восприимчив к прямым попаданиям. И если ваш меткий выстрел во вражеский висок отправит неприятеля в собачий рай на все 100, то с вами такие шутки не пройдут. Врагу придется изрядно попотеть и истратит не одну обойму, чтобы вы скопытились, а на экране появилась красивая заставка смерти «сорок седьмого». Аркадность, говорите? Может, и так. Только вот я с трудом представляю себе, как в ином случае можно было бы пройти игру на самом высоком уровне сложности. Особенно когда по вам палят из пары десятков стволов (вспоминается последняя миссия, где тихо убрать всех охранников не получается ну никак)...

Сейчас бабахнем!

Никакая, даже самая правильная тактика не приведет вас к успеху без соответствующего арсенала. И в Hitman 2 такой арсенал есть. Начнем с малого. Скальпель, кухонный и армейский ножи, удавка, которую можно проносить через металлодетекторы, хлороформ, наконец (кстати, единственный способ не убить противника, а лишь на время нейтрализовать его). Для эстетов предлагаются: пожарный топор, катана и клюшка для гольфа. Гурманы также не будут

разочарованы: кусочек смертоносной рыбы фугу и склянка с ядом в вашем распоряжении.

Теперь перейдем к игрушкам по-серьезнее. На выбор предлагаются шесть видов разнокалиберных пистолетов, в том числе с глушителями. Для любителей автоматки имеются: все еще непревзойденный «Калашников», израильский газонокосильщик «Узи» и «МММ» по-американски — MP5, M4 и M60. Для тех, кто жаждет дробы (и не только барабанной) есть помповик SP12, обычная двустволка и не менее обычный обрез. Для работы на расстоянии предлагаются: винтовка Драгунова, снайперская винтовка R93, новомодная W2000 и ее модификация с 10 зарядами в патроннике, а также M195 для стрельбы по передвижной технике и бесшумный охотничий орбалет. Не забыты и наши маленькие радости: мощные бомбы, дымовые шашки, GPS-передатчики, хакерские прикормки, дверные отмычки, бинокль и, конечно же, очки ночного видения (прохождение иной миссии без них превращается в сущий ад).

Как видите, арсенал солидный, и нужно уметь им пользоваться. Помните, что за успешное (с максимально высоким рейтингом) выполнение миссии вам в награду могут вручить какой-нибудь новый ствол. Вы, конечно же, можете поступить проще — захватить его с собой во время прохождения миссии, и тогда он появится в вашем арсенале. Но количество оружия, которое можно унести за раз, ограничено. И если пистолет в одной руке, а нож в другой — вполне приемлемая комбинация, то снайперскую винтовку придется держать со всей возможной страстью — двумя руками. Снайперская винтовка вообще требует определенных навыков. В игре есть миссия, в которой нужно попасть из

винтовки по движущемуся лимузину. Причем попасть не абы как, а четко в сидящего сзади клиента. Ситуация усугубляется целым рядом проблем. Во-первых, прицел винтовки прилично шатает (нет, «сорок седьмой» всегда трезв на задании). Во-вторых, у вас всего один выстрел. Иначе охрана начнет приставать с настойчивым вопросом: «А чагой-то вы, мил человек, делаете на крыше нашего храма с винтовкой в руках?». И отвечать вам придется по всей строгости. Добавьте к этому всякие мелочи вроде песчаной бури и машин сопровождения от ООН, в которые стрелять категорически запрещено (убьете хотя бы одного посланника доброй воли — миссия будет провалена).

Фантастика

Настало время поговорить о технических новинках игры. Итак...

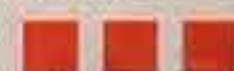
Во-первых, наконец-то появилась возможность сохраняться во время прохождения миссии. Проще, количество сейвов ограничено — 7 штук для среднего уровня сложности, два — для уровня повыше и 0 (!) для настоящих профи.

Во-вторых, простым нажатием клавиши мы можем переключаться между видами от первого и третьего лица. Вид от первого наиболее удобен при стрельбе, а вид от третьего — для обзора окружающей местности.

В-третьих, по сравнению с первой частью игры была существенно доработана физика. Нет, я не говорю о пресловутом motion capture. Он был, есть и будет. Я говорю о долгожданном моделировании материалов с различными свойствами. Теперь никто не спрячется от наших пуль за деревянными дверями и тонкими шторами из рисовой бумаги.

Что касается графического оформления в целом, то здесь ребята

потрудились на славу. Модели хорошо детализированы, а картинка на экране играет яркими цветами. В то же время не забыты и тени. Но одной графикой дело не обошлось. Хорошая графика без хорошего звука — ничто. Именно поэтому ребята из IO Interactive пошли на беспрецедентный шаг, который до недавнего времени могли себе позволить лишь монстры игровой индустрии вроде Blizzard. Джаспер Кид — запомните это имя, ибо это имя человека, написавшего великолепную музыку для Hitman 2: Silent Assassin. Зловещая и в то же время эпическая, она не отпускает вас ни на секунду. Вы готовы слушать ее снова и снова. И вот здесь, наверное, стоит упомянуть, кто эту музыку исполнял. А исполнял ее будапештский симфонический оркестр, состоящий из 110 музыкантов. Как же я завидую иностранцам, которые уже сейчас могут без проблем купить аудиодиск с 19-ю треками к игре! Замечу, что каждый трек как будто написан специально под конкретную миссию. Если в Санкт-Петербурге играет мелодия, напоминающая советский марш, то в Индии нас ждут традиционные восточные мотивы. Да что там говорить. Это нужно слышать... и слушать.



Если игровой журналист и должен быть объективен, то только не сейчас, только не в случае с «сорок седьмым». Он великолепен во всех проявлениях. Он вернулся за нами, чтобы увести в свой мир — жестокий мир тихих смертей. И мы пойдем за ним снова, как уже шли однажды в ноябре два года тому назад. ■

Дождались?

Реки крови и горы тел позади. Вперед — полная неизвестность и мучительный поиск «своей правды». Билл-принц не хотел выходить на арену войны. Но его заставили. Горе тем, кто разбудил в нем Зверя.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

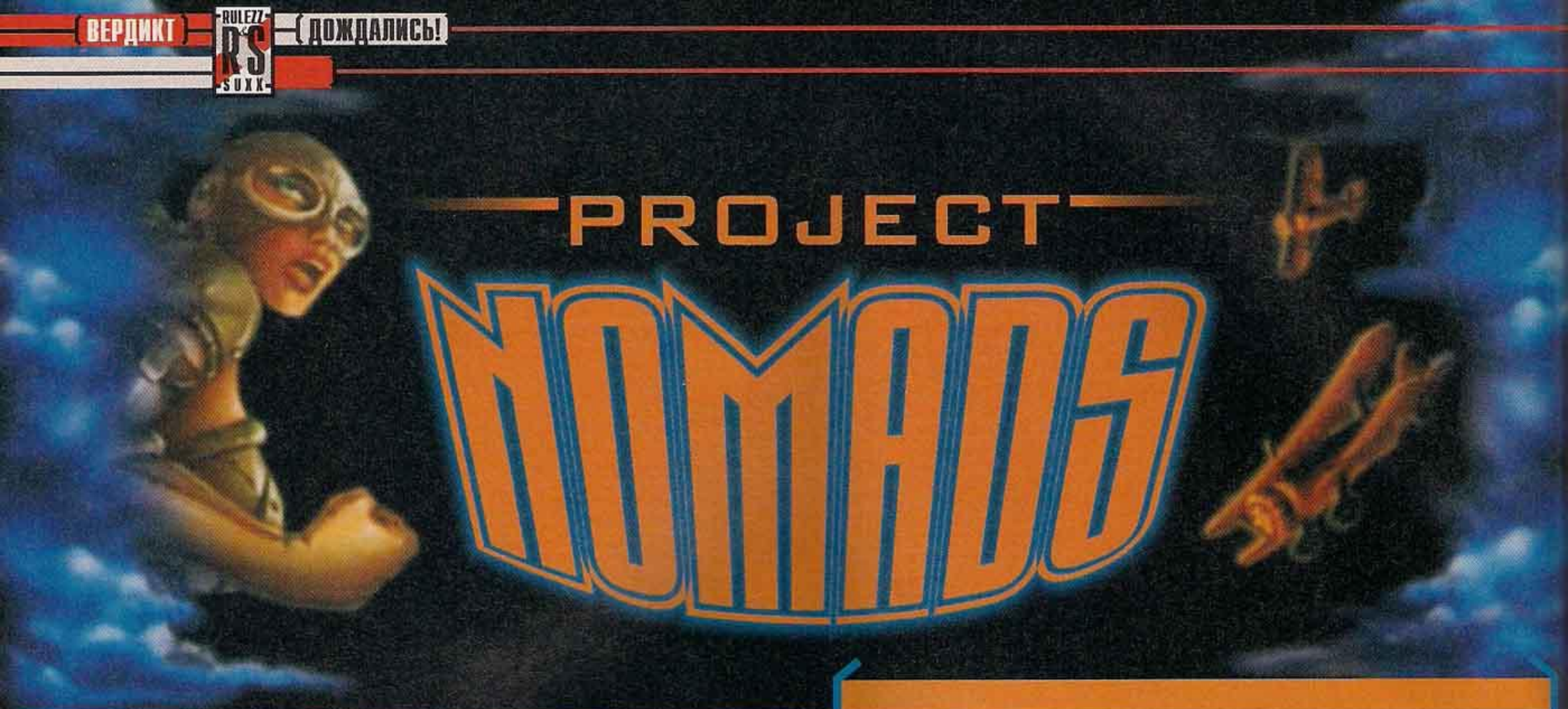
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг
«Ману» 9.5



"Обнимая небо крепкими руками, летчик набирает высоту..."

Из старой песни

Есть на свете игры, что называются, "не от мира сего". Их нельзя назвать "стратегией с элементами action", "RPG с элементами тактического планирования" или "симулятором с элементами всего-на-свете". По той простой причине, что в них вовсе нет никаких "элементов". Их авторы, проведя бессонные ночи с киркой в руках и дробя камушки в шахтах *подсознательного*, вдруг натываются на совершенно неопознанную жилу. Они находят источник той первозданной глины, из которой давным-давно неведомый компьютерный бог слепил Самые Первые Игры, кои злые критики впоследствии разделили на породы, жанры и подвиды. Наполнив покосившиеся тачки заветным стройматериалом, разработчики годами вертят гончарный круг и пытаются придать субстанции какой-то законченный вид. То, что в итоге отправляется в

продажу, чаще всего оказывается "отстоем" — банальной отрыжкой Системы, случайным браком на конвейере точного механизма индустрии. Но если посмотреть на такой "отстой" (не всякий!) с диаметрально противоположной стороны, то внезапно выяснится, что это просто незамеченный шедевр, без всяких на этот раз кавычек. Попробуйте перевернуть репродукцию "Черного квадрата" Малевича на сто восемьдесят градусов и попристальнойей всмотритесь в картину. Заметили изменения? Нет? Так не глазами смотреть нужно, родные, — сердцем.

Говорит сердце

Умом Project Nomads, конечно же, не понять. Это тот самый редкий шедевр, который перевернул погрязшую в разврате и клонофилии индустрию с ног на голову — но никто этого не заметил. Не

Жанр:	Action/Strategy/RPG
Издатель:	CDV Software
Разработчик:	Radon Labs
Похожесть:	Отсутствует как класс
Необходимо:	CPU 450MHz, 64Mb, GeForce
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, GeForce 3
Мультиплеер:	Локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.project-nomads.de

клон, не пародия, не "созданная под впечатлением от", а совершенно новая игра. Вдумайтесь в это словосочетание — на ваших глазах родился абсолютно новый жанр. Хотя... к черту такие фразы — никаких определений, никаких удобных ярлычков и никакой сортировки по уютным жанровым полочкам. Речь идет просто об Игре. С большой буквы.

Когда касаешься конкретики, невольно хочется сравнить Project Nomads с чем-нибудь из былого, чтобы определить тот уровень, от которого следует начинать отсчет. После долгого перебора ассоциаций

где-то в памяти всплывает древний Magic Carpet, следом за ним из пучин подсознания поднимаются не менее древние Dreams to Reality и Netstorm, чуть погодя припоминаются отчаянные баталии Crimson Skies и... и все. Все четыре игры совершенно не похожи на Project Nomads, хотя там был и свободный полет, и точно такие же парящие в поднебесье острова, и авиаторская романтика, но — все не то.

Для простоты восприятия попытайтесь представить себе экшен от третьего лица, в котором нет лабиринтов, врагов и проклятых "прыж-



▲ Воздушная тревога! Вражий бомбардировщик можно сбить только меткими плевками крупнокалиберной гаубицы.



▲ Возвращаясь с боевого дежурства, биплан заходит на посадку. Слава богу, что хоть на этот раз не врезался в ветряк.



▲ Поднятая вверх рука — не приветствие, а сигнал к резкому повороту вправо.

«ковых паззлов». Представили? Затем перенесите действие в ограниченное пространство, скажем, на левитирующий где-то за облаками островок размером 30х30 метров. Теперь самое сложное: попытайтесь по максимуму напрячь серое вещество и вообразить, что на самом деле этот островок — большой боевой крейсер-авианосец, на который можно установить двигатель, ветряк, рулевой механизм, топливные баки, ангары для самолетов и, конечно же, пушки, гаубицы и самонаводящиеся ракетные системы класса «воздух-воздух». А если во время дрейфа по стратосфере эдакий воздушный линкор вдруг повстречается с островком-конкурентом? Столкновение, взрывы, артиллерийский обстрел, атака с воздуха, аварийный ремонт пятой кормовой гаубицы, спешное восстановление разрушенного ангара, выпуск в атмосферу собирающих энергию дронов... Для полноты картины вообразите еще, что главный герой в это время вовсе не дрожит где-то в безопасной норке, а парит, аки Икар, над островом конкурента, кружа над башнями и шпилями, проводя рекогносцировку местности и с высоты поплеывая на вражий ветряк. Концепт? Сюр? Дурдом на выезде? И то, и другое, и третье, а все вместе — Project Nomads.

Робинзоны летающих островов

В незапамятные времена на планете Аерис случился глобальный катаклизм. Земная кора оказалась не в силах сдерживать колоссальные потоки энергии, вырывающиеся откуда-то из темных недр, и в один прекрасный день земля попросту раскололась на множество обломков-островов. Острова взлетели высоко в небо и, будучи насквозь пропитаны зага-

дочной энергией, отказались падать обратно, да так и зависли между небом и землей. Глубоко внизу — большое энергетическое ничто, далековерху — безвоздушное пространство космоса. А где-то в середине и зародилась новая островная цивилизация.

Главными героями новой эпохи стали искуснейшие маги — Конструкторы, которые умели материализовывать энергию и превращать ее в осязаемые объекты. Они создавали ветряки для добычи электричества, научились строить двигатели и изобрели дирижабли и самолеты. Когда на планете появились Стражи — уже никто и не помнит. Может, это была отколовшаяся от основной массы людей банда ренегатов, а может, гости из других миров — Конструкторы так и не успели разобраться. Так как убийство могущественного мага влекло за собой огромное отрицательное возмущение энергии, Стражи попросту заперли Конструкторов внутри земных осколков и принялись активно поработать остальное население островного мира.

Спустя некоторое количество лет трое Бродяг из числа немногих выживших коренных обитателей мира, путешествуя от острова к острову в поисках работы, внезапно были атакованы крылом истребителей. Двое из них были захвачены в плен, а один потерпел крушение и рухнул на каком-то безлюдном куске горной породы. Столкновение разбудило от долгой спячки одного из Конструкторов, случайно оказавшихся на острове. Конструктор, несмотря на долгий анабиоз, живо сообразил, что стоит использовать Бродягу в своих корыстных целях, материализовал навигационный маяк и превратил остров в отправную точку восстания против гнета Стражей. Стоит ли объяснять, что в роли нового заоблачного чегевара выступаем именно мы?

Экзюпери предупреждал

Помимо крепкого и постоянно развивающегося сюжета, Project Nomads обладает еще одним неоспоримым достоинством — цельностью общего антуража. Игра пропитана духом эдакой авиаторской романтики, единым стилем «эры покорения воздуха». Все эти механические ржавые драндулеты, несмазанные шестерни, хлипкие бипланы-этажерки, белые пилотские шарфы, очки-«консервы» и рыцарские пулеметные дуэли в воздухе... Когда вы впервые обнаруживаете заправленный бакраск (ранцевый реактивный двигатель, если угодно), сбывается многолетняя, но так и не воплощенная доселе никем мечта — свободный полет наяву. Взмахнуть руками, оттолкнуться от земли — и!.. Сложенные руки, голова вперед — ускорение, руки в стороны, голова опущена — маневр, сгруппироваться и камнем рухнуть вниз, чтобы перед самой землей сделать лихой кульбит и стрелой умчаться ввысь. Такое дикое счастье, что, ей-богу, на полчаса минимум забываешь о сюжете, геймплее и прочих второстепенных вещах.

Быть может, графическое исполнение и не самое техничное по сегодняшним меркам, но определенно самое зрелищное. Правильно мрачные текстуры, симпатичные эффекты и полное отсутствие постылого «тумана» — горизонт виден от края до края, и оказавшиеся вдали острова не растворяются в воздухе, а медленно обволакиваются густыми облаками. Камни, редкие деревья, птичьи стаи и небо. Небо всех стилей, окрасок и оттенков — рыжее рассветное небо, желтое дневное небо, алое предзакатное небо, чернеющее вечернее небо, звездное ночное небо, небо во время грозы, штормовое небо, небо,

освещенное полной луной, солнечное небо, небо сверху и небо снизу, синее, голубое, оранжевое, фиолетовое...

И, несмотря на обширность пространств, главное достоинство Project Nomads — это непередаваемое словами чувство какого-то покоя, необычайной уютиности бытия. Что-то похожее было в извините за сравнение, ролевике Gothic — состоянии странного «ощущения дома». Наверное, немецкие девелоперы где-то отыскали секрет тонкого психологического воздействия на игрока и держат его в глубочайшем национальном секрете. Ну да не суть. Когда возвращающийся с разведки биплан чадит левым крылом и, пролетая по алому горизонту, проходит на фоне луны и медленно заходит на посадку в родные ангары... Это что-то совершенно доселе невиданное в компьютерных играх. Тихое такое эстетское счастье — смотрите скриншоты.

Правильные пропорции

«Всего в меру» — это девиз Project Nomads. Экшен строго дозирован, и безрадостный отстрел членистоногих тварей на одиноких островках быстро сменяется крупномасштабным стратегическим наступлением на вражью базу; затем приходит черед гонкам на самолетах, артиллерийским игрищам, лобовым дуэлям двух островов — и так далее и так далее... Кропотливый поиск зданий-артефактов для усовершенствования собственного островка в следующей миссии вдруг резко сменяется безостановочным действием или непыльной «работой на посылках» у более авторитетных Бродяг. Несмотря на всю необычность геймплея, процесс иногда начинает затягиваться, но разработчики очень ловко подметили подобные тонкости и разнообразия ради придумали



▲ Партизанская вылазка во вражий тыл. Среди этого нагромождения скал притаился стратегический генератор.



▲ Издалека наш остров можно всегда опознать среди прочих по характерному маяку.



▲ Боевая смекалка: незаметно пристроившись в формацию чужих истребителей, можно вполне сойти за своего.

массу мелких развлечений. В перерывах между благоустройством родного куска земли нас готовы порадовать неспешным, но приятным отстрелом цеппелинов или лихой погоней на бомбардировщиках, отчаянной перестрелкой со стаями токсичных жуков-мутантов и чкаловскими трюками в каменном лабиринте.

Исключительно тонко решена и проблема апгрейда. Так как место на острове, доступное для возведения зданий, ограничено, разработчики ввели в игру специальный артефакт — компрессор, который из двух одинаковых предметов делает один, но более продвинутый. Простой пример: изначально мы имеем всего один стационарный пулемет. Обнаружив во время странствий второй точно такой же, мы можем немедленно установить его на противоположном борту или же, запихнув в компрессор оба чуда техники, получить на выходе "пулемет второй ступени". Помимо возросшей огневой мощи, он может работать в автоматическом режиме, самостоятельно отстреливая в воздухе всех агрессоров. Из двух пулеметов второй ступени получается один третьей — спаренный изрыгатель огня, из двух пулеметов третьей... Ну, вы поняли. То же касается и всего остального — топливных контейнеров, электростанций, автоматических энерго-сборщиков и тому подобного. Закавыка же в том, что только самые редкие артефакты бывают "восстанавливаемыми", попадают и такие, которые после материализации в здание и последующего уничтожения исчезают навсегда. Поэтому снова встает выбор: или два пулемета-"двочки", одним из которых в крайнем случае можно пожертвовать во время боя, или же одна гаубица-"тройка", после уничтожения которой пойдет прахом вся предыдущая стратегическая подготовка.

Впрочем, пресловутый "стратегический фактор" проявляется не только в строительстве, но и немалым образом в бою. Казалось бы, типичное задание — взять приступом вражью базу — решается тысячу и одним способом. Можно планомерно, по вэй-пойнтам двигать остров, периодически застывая на месте, обстреливать неприятельскую артиллерию и отбивать массированные воздушные атаки. Или же наоборот — несмотря на аварийное состояние собственных зданий, прорываться через укрепления, сломя голову метаясь с гаечным ключом среди стонущих о ремонте объектов и по пути срывая мощные энергетические бонусы. Можно воспользоваться и самым безбашенным вариантом: вывести из ангара самолет и собственно-ручно вести его сквозь плотный огонь до вражьей энергостанции и лихим приемом летчика Гастелло впечатать биплан в строение, лишив тем самым врага возможности производить новые самолеты или подпитывать энергию береговой артиллерии. Богатство выбора — ничего не попишешь.

Иногда из-под широкого экшен-стратегического халата игры проглядывает даже небольшая RPG — совершенствование персонажа посредством съедания потаенных бонусов, улучшение боевых характеристик машин, установка на острове дополнительных пропеллеров, позволяющих подняться в верхние атмосферные слои... Всего и не перечислишь.

Ветер в ушах

Мой коллега по разделу "Первый взгляд", добравшись до Project Nomads и десять минут покружив на биплане, раздробив вражескую линию обороны и подпалив ровным счетом пятнадцать вражеских цеппелинов, задумчиво сказал: "Для полноты счастья здесь не хватает только фоновой песни "А вме-

сто сердца — пламенный мотор". Истинная правда. Хотя музыка, какой бы прекрасной она ни была, способна здорово подорвать чудесную звуковую атмосферу игры. Любой активный объект (коих в Project Nomads сотни) издает множество разнообразных звуков, вместе сливающихся в поразительную симфонию жизни заоблачного мира. Навигационная башня разворачивается с пронзительным металлическим скрипом, ведущие шестерни издают ржавое лязганье, главный двигатель с шипением выпускает черный дым, и монотонно гудит путеводный электрический маяк.

Разбежавшись и воспарив с острова над бездонной пропастью, слышишь, как в ушах шумит ветер. Пикируя над вражьем бастионом, можно на какое-то мгновение уловить скрип разворачиваемого главного калибра, а набравшись чкаловской смелости и прошмыгнув между лопастями ветряной мельницы, ощущаешь вой вспарываемого металлом воздуха. Взлетев повыше и приземлившись на каком-нибудь отдаленном утесе, улавливаешь пронзительный крик встревоженных птиц. Незабываемое ощущение, предельный максимум, десять баллов!



И все же, если откинуть восторженность и попытаться посмотреть на игру с позиции бездушного электропожирателя игровых концепций, глазам предстает безрадостная картина. Увы, от разработческих обещаний полуторогодовой давности осталась лишь блеклая тень. Куда-то безвозвратно исчез "огромный, случайно генерируемый мир без границ", пропала система торговли и бартерного обмена с другими Бродягами, исчезли рекламируемые абордажные схватки и потерялась обещанная свобода дейст-

вий, уступив место набору из от-лично сработанных, первоклассно срежиссированных, увлекательных и... постылых "миссий". Project Nomads использует дай бог одну треть своего богатырского техпотенциала — и это, друзья, самое обидное. На таком-то движке, да с такой идеей можно ведь... ого-ого!

Но нельзя недооценивать того, что имеешь. А имеем мы на сегодняшний день стопроцентно оригинальную игру без единого серьезного изъяна, клише и избитости. Не "новое слово в жанре", а самый натуральный новый жанр в собственном высокотехнологичном соку. А в наше клонотворческое время это очень дорогого стоит... ■

Дождались?

Project Nomads — игра, дающая одновременно на несколько самых эстетически настроенных зон мозга. Свободный полет не походит под определение ни одного существующего ныне жанра.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 10.0

Рейтинг "Манн" 9.5

DELTA FORCE®
TASK FORCE DAGGER™



DELTA FORCE ОПЕРАЦИЯ КИНЖАЛ



За Тора-Бора!

Берём Кабул!

в Афганистана. На память.

NOVALOGIC®
www.novalogic.ru

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
технология творчества

Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», – вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан – вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия – террора. Возглавьте отряд из лучших спецназовцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.



BANDITS

PHOENIX RISING

(Безумный Маркс)



Если ваша мама, жена или подруга недовольна тем, что вы проводите слишком много времени за "Бандитами" — поменяйте маму/жену/подругу.

Из Bandits: Phoenix Rising

Слово "Rexdalf" по-русски звучит не очень прилично. Произносятся "Рюдальф", можно черт знает что себе вообразить. Однако это всего лишь имя. Имя главного героя игры Bandits. Одного из двух.

Второго зовут Феннек.

Кто-кто в теремочке живет?

Итак, Рюдальф и Феннек. Если угодно, Феннек и Рюдальф. Феннек — водитель, Рюдальф — стрелок. Они вместе колят по прекрасным асфальтовым магистралям какой-нибудь, к примеру, тexasщины. Заезжают в города и веси, чтоб заправиться бензином, глотнуть пивка и купить боеприпасов. И едут дальше — заниматься опять своим бандитизмом: грабить торговые караваны, продавать краденое, мочить конкурентов и под лихое техно выжигать дотла военные базы.

Впрочем, вру. Нет никаких магии, нет городов, нет, что вдвойне печально, пивка. Техасщины тоже нету. Все это сгинуло в ядерном взрыве много лет тому назад. Большую часть земли занимают безжизненные пустыни. Кое-где видны проталины дорог, безмолвные ветряки да руины домов.

В сухих ветрах кружатся свободные атомы урана и плутония.

Остатки человечества одичали, частью мутировали, и, разбившись на кланы, ведут друг с другом войну. За воду, топливо или запчасти здесь убивают. В этих условиях, конечно, процветает бандитизм. Он процветает на колесах. Тут все теперь перемещается на колесах. Вряд ли кто помнит, что такое железные дороги, самолеты и паромные рейсы. Зато колеса знакомы всем. Большие и маленькие, нелепые и грозные трех-, четырех- и шестиколесные машины — единственное средство передвижения.

Жанр:	Action/Arcade
Издатель:	PAN Vision
Разработчик:	GRIN
Издатель в России:	snowball.ru/1C
Локализация:	snowball.ru
Похожесть:	Interstate'82
Необходимо:	CPU 500MHz, 128Mb, GeForce
Желательно:	CPU 1,5GHz, 256Mb, GeForce 4
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.snowball.ru/marx

И войны.

Каждая машина оснащена каким-нибудь оружием. У кого-то простой пулеметик, у кого-то еще и ракетница, а тяжелые броневики щерятся пушками во все стороны света. На пустынных просторах гремят войны банд, кланов и псевдвоенных формирований. Разорванные на запчасти багги и джипы недолго остаются догорать в песке — их забирают победители. Сгодится все, что состоит из металла.

Таковы условия игры.

Но где-то далеко на западе, а может быть, на востоке, окруженный толстенными стенами, защищенный смертоносной охранной системой, стоит Джерико — город

легенд. Многие годы в нем скапливались богатства, которые оставили этому миру цивилизация. Слухи о несметных сокровищах породили зависть среди бандитских группировок. Феннек и Рюдальф, главарь банды Волчья Стая, мечтают о Джерико перед вечерним костром.

Намечаются кое-какие планы.

Темные силы нас злобно гнетут

Они ездят на чем-то похожем на джип. Четыре колеса, выщербленный металлический корпус, одна всегда светящаяся фара и пулемет наверху. У этой штуки такой вид, будто ее собирали из металлолома. Впрочем, так оно и есть. Несмотря



▲ Прошу знакомиться: слева Рюдальф, справа — Феннек. На экранчике связи генерал Картер.



▲ Наша первая боевая машина: всего один дополнительный ствол.



▲ Симфония боя с разгаре. Куски врагов зрелищно пролетают на фоне голубого неба и шлепаются в ландшафт.

на комичную внешность, джип Феннека и Рюдальфа очень подвижен. Благодаря нехилым колесам он на хорошей скорости переваливается через бугры, глубокий протектор позволяет цепляться за крутые склоны холмов. Он послушен рулю и не боится падений на кузов — раз-два, и он снова на колесах. Пулемет вращается чуть ли не вокруг всех возможных осей, поэтому все время можно стрелять.

Что, собственно, и приходится делать. Варяги и половцы из вражеских кланов то не хотят делиться ценными грузами, то охраняют крепость, то патрулируют каньон, а то и просто попадают на дороге. В бой роковой мы вступаем с врагами, и начинаются лихие раскаты на выживание. В число губительных приемов входят резкие развороты на 180, верчение волчком, стремительное наворачивание кругов, ложное отступление и стрельба по догоняющим, жестокие лобовые столкновения с пушечными залпами в упор, откат с подавляющим ракетным огнем, забрасывание гранатами с безопасной дистанции — и вообще что угодно, на что хватит мастерства и фантазии. В крайнем случае можно забраться на плато и с демоническим хохотом расстреливать врагов, суетящихся у подножия отвесного склона. Да-да, иногда они бывают беспомощными — и это удачный момент, потому что когда свора оголодавших псов кидается на тебя со всех сторон, шансов выжить остается немного. Одного-двух пришьешь без труда, три — это уже проблема, а четыре и больше — затяжной бой с маневрами, отступлениями и лихорадочным поиском armor-бонусов по окрестным ущельям.

Записываться во время миссии, конечно же, нельзя — это бы все испортило. Хотя после пятого-седьмого захода порой и приходится сплевывать обломки зубов, обижаться на разработчиков не стоит. Bandits



▲ Физика сцепления в Bandits соблюдена полностью, и тяжелый "Огр" на льду беспомощен как цыпленок.

не рассчитана на штурмовое прохождение. Миссия за вечер, иногда две — залог хорошего настроения. Больше нельзя — это уже пойдет нутжно-зловонное колесилово, и никакой стоматолог здесь не поможет. А так — бескрайний отъезд и приятные воспоминания о захваченном транспорте с металлошматом и раздрюченных на куски конвоирах.

Раскатывая по дорогам экстази и слушая забавные диалоги Феннека и Рюдальфа, а также их переговоры с другими героями пустыни, постепенно понимаешь — у игры и в самом деле есть сюжет. Огнедышащие жерла пушек, раскаленные ракетометы и затаившиеся в грунте мины тут не ради самих себя, и каждая выигранная драка ведет к высокой цели. Подбитый мост, взорванная радиовышка, торговая сделка — версты большого пути. В пустыне появляются уже не только враги, но и друзья. Ты помогаешь кому-то, и этот кто-то помогает тебе. За хаотичной на первый взгляд чехардой стычек проступает жесткий каркас сценария.

Нет бога, кроме Апгрейда...

...и Феннек — пророк его. А может, и Рюдальф тоже. По ходу игры пророки становятся все более грозными. Перед встречей с генералом

Эф.Си. Картером легкий "Барсук" сменен на выбитую у вражьего клана тачанку потяжелее — "Циклон", уже с ракетницей, миноукладчиком и авиационным пулеметом. Автотоника приблизительно та же, зато не в пример толще броня. А уж в середине игры появляется "Огр" — крошечный ад на колесах. Помните броневик в "Чужих"? Вот — оно самое. Но и враги, конечно, резко жиреют — те козявки, которые составляли главную проблему на первых миссиях, теперь щелкаются на раз, а место врага номер один занимают скоростные джипы религиозных фанатиков Анклава.

Новые тачки и новые пушки нельзя купить за деньги, потому что денег здесь нет. Гараж и арсенал расширяются за счет выполнения миссий. Впрочем, расширяются — это сильно сказано; просто время от време-

нетранспортера вы не увидите больше нигде.

Героев игры озвучивали с душой: целые гаммы неподражаемых интонаций и эксклюзивные наборы заливчатых словечек; характерные очень вышли герои. Не только главные — все, какие есть. Под разбойные гитарные риффы они набирают скорость, жмут из всех стволов и с тысячей прибауток болтают по радио; тут-то и понимаешь — именно так должны жить настоящие безумные марксы и ангелы в маниакальной фазе! Подкат в сторону "Сноуболла": посмотрим, как точно смогут они передать на великом и могучем бесшабашный дух пустынного бандитизма.

Скандинавский кураж

Bandits — самые безбашенные гонки со стрельбой, которые я когда-либо видел. Не станем выкапывать из могилы труп Death Track — обратимся к современности. В которой, вообще говоря, ничего похожего нет. Ну, не делали таких вот гонок с такой вот стрельбой уже лет двести — то есть ровно со времен Interstate'82. Поэтому — троекратное ура. Не стоит забывать, что вдохновители бандитизма — никто иные, как шведская команда GRIN. На белом листе их судьбы уже проштамповано: "Ballistics, самые быстрые в мире гонки". Теперь появилось второе клеймо: "Bandits, самые безбашенные гонки со стрельбой". И от экстрима уже не уйдешь. Он будет преследовать шведских весельчаков даже на пенсии. "GRIN: мы делаем самые забойные игры" — чем не кредо? ■

Дождались?

Залихватский пустынный бандитизм на колесах, бешеная стрельба, кульбиты высшего пилотажа из "гонок на выживание" и дикая, но чертовски симпатичная атмосфера а-ля "Безумный Маркс" — таковы Bandits.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	8.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Маниа" 8.5

AMERICA'S ARMY: operations

“Американские бивисы совсем захрались!”, “Игра от американской армии — что может быть смешнее?”, “Апогей американского кретинизма!” — именно такие выражения подбирали отечественные геймеры, прочитав вест об анонсе новой мультиплеерной игры *America's Army*. Правильно подбирали, в принципе. Прямо как чувствовали, что американская армия хочет убить народного любимца *Counter-Strike* одним выстрелом ценой в семь миллионов долларов.

Выстрел прогремел. Но завалить такого колосса, как “Контра”, непросто, даже стреляя в упор из слона. Он пошатнулся — но выстоял. Однако борьба началась. Пусть в распоряжении *America's Army* пока на порядок меньше серверов, чем у *Counter-Strike* — за ней стоит вся мощь военного ведомства огромной страны. Что ж — тем интереснее интрига.

Разведка боем

Верные патриоты дядюшки Сэма выпустили первую, так называемую гесоп-версию своей пропа-

гандистской игры в День Независимости США. Она содержала лишь пачку тренировочных уровней и несколько карт для мультиплеера. В первые же минуты по Сети разлетелось несколько сотен тысяч копий игры, а официальные сервера регистрировали по 500,000 обращений каждые 15 секунд. Оно и неудивительно — сам факт, что игра создается американской армией, обеспечил ей беспрецедентную по масштабам рекламу. Все мировые СМИ считали должным рассказать про *America's Army* в своих репортажах (отечественные федеральные каналы — не исключение), а NVIDIA, как один из спонсоров проекта, развернула широкую агитационную кампанию. Ближе к началу августа был выпущен масштабный аддон, добавивший в игру снайперскую школу и новые карты, что, само собой, тут же подбросило акции *America's Army* еще на несколько пунктов. А спустя некоторое время последовало обновление со школой десантников. *America's Army: Operations* отправилась прямиком на “золото”. Ис-



▲ Никогда не думал, что буду любоваться обычными трубами.

Жанр:	Тактический экшен
Издатель:	US Army
Разработчик:	US Army, Office of Economic & Manpower Analysis
Похожесть:	Counter-Strike
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.5GHz, 512Mb, 128Mb Video
Количество CD:	Один
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.americasarmy.com

тинные патриоты теперь могут бесплатно получить диск с игрой в ближайшем военкомате, а остальные — скачать ее с официального сайта. Сейчас *America's Army* насчитывает уже несколько сот тысяч зарегистрированных пользователей. То ли еще будет...

А ты записался в армию, сынок?

America's Army встречает игрока весьма простеньким меню с ненавязчивой ссылкой на агитационный сайт www.goarmy.com. Это у нас в России “хвать за яйца, и пишите письма”, а в Новом Свете в армию принято зазывать с помощью таких вот сайтов. Здесь счастливые лица американских солдат в любое время расскажут вам, сколько девок они вчера подцепили, катаясь на служебном “Хаммере”, и непременно предложат стать настоящим солдатом.

Ну а виртуальным солдатам предлагается пока просто зарегистрироваться на главном сервере *America's Army*. Каждому игроку выдаются уникальное имя, пароль и заводится отдельный файл статистики, который игра запрашивает при каждом запуске. И вот почему...

В бой новичков не пускают. Первым пунктом в армейском расписании стоит обязательное прохождение Курса Молодого Бойца. Мы направляемся в Форт Беннинг, штат Джорджия — ясли всей аме-

риканской пехоты. Здесь нам предстоит девять недель усиленных тренировок. Стрельбище, полоса препятствий, артиллерийский полигон — все это лишь начало нашей карьеры. Мы научимся стрелять из M16A2 и M249 (aka “5-1”), познаем пользу от подствольного гранатомета M-203 и различных типов гранат. Личные результаты тут же отсылаются на главный сервер.

Успешно пройдя начальную подготовку, солдат может пойти служить в 172nd Sep. Infantry BDE (подразделение армии США на Аляске) и 10th Mountain Division (те самые ребята, что помогали выбираться рейнджерам из Сомали в 1993), либо же продолжить обучение.

Я бы в снайперы пошел...

Так, например, игрока, показавшего высокие результаты на стрельбище (36 мишеней из 40 — не самая простая задачка), с радостью примут в Sniper School. Здесь он научится обращаться с винтовками M24 Sniper Weapon System (сложно) и M82A1M Semi-Automatic Anti-Materiel Rifle (вероятно сложно). После успешного окончания курса ему будет позволено брать их с собой на боевые операции.

Кстати, наличие M82 в арсенале игры — настоящая загадка. Эта зверская машина легко может продырявить бронированный джип, да



▲ "Ну что, Джон, замочим подонка?" — "Нет, Билл, пусть лучше он нам сначала станцует!"



▲ Солдат слева явно хочет научиться летать — только задавшись такой целью, можно стрелять из M82A1 на весу...

вертолет ей по зубам... Однако в AA просто-напросто нет миссий, где ее можно было бы достойно применить, а на официальных серверах M82 и вовсе "вне закона"... Все это невольно наводит на размышления: не ждет ли игроков аддон с техникой?

Также виртуальный солдат должен отправиться на обучение в Airborne School, дабы стать десантником (!). Для начала его ждет учебный полигон с 250-метровой башней, а затем и прыжок с самолета! На самом деле, очень сложный процесс, требующий недюжинной сноровки. А служба в 82nd Airborne (известное десантное подразделение — первым из войск НАТО высадилось в Косово летом 1999) и вовсе не из легких.

Ну и на закуску предлагается элитная Rangers School с последующей службой в 75th Ranger Regiment (именно они 3 октября 1993 года провалили операцию по свержению правительства Сомали, где потеряли несколько вертолетов Black Hawk и положили 1200 сомалийцев).

В общем, простому игроку есть куда податься.

Они написали убийство

В чем причина такого успеха America's Army? Почему так сложно найти свободный сервер для игры? А вы представьте на секунду такую абсурдную ситуацию: наша родимая армия берет (не знаю, откуда) и выделяет 7 миллионов долларов на создание бесплатной компьютерной игры на основе последней версии технологии Unreal, которая не только идейно развивает Counter-Strike, но и, по некоторым оценкам, превосходит его. Во что бы вы стали играть?

Впрочем, у нас не Америка. Да и превосходство America's Army — штука спорная, хотя кое-какие вопросы разработчики решили по-

своему и, надо сказать, элегантно. Например, узаконили кемперство и назвали вещи своими именами. В AA на открытых пространствах основной отряд обязательно должен кто-то прикрывать. Проблема одна — любой кемпер на раз вышибается из своего гнездышка подствольным гранатометом, а идеальных "нычек" на картах практически не существует. В закрытых же помещениях разработчики ставят игрокам ряд условий, которые вынуждают их двигаться навстречу друг другу. Но все это лишь верхушка айсберга под названием "игровой дизайн America's Army".

Каждая карта накладывает определенные ограничения для команд. Например, в атакующем отряде могут находиться лишь двое гранатометчиков и один снайпер, тогда как у защищающихся все наоборот... Никаких неуправляемых закупок оружия в AA нет и в помине. Все это весьма положительно сказывается на игровом балансе. Что до дележа оружия, все споры решаются просто: если сразу трое игроков записались в снайперы, то

в случае смерти они будут сменять друг друга по очереди.

Многогранностью геймплея America's Army обязана миссиям. Каждая карта обладает уникальной атмосферой и игровым процессом. А в отдельных случаях даже выбор стороны в корне меняет геймплей. Позволю себе несколько примеров.

Pipeline — своеобразный ремейк cs_assault. Нефтеперерабатывающий завод захвачен террористами, бомбы заложены, таймер тикает. Задача атакующей команды — предотвратить катастрофу. Вариантов решения проблемы две — убить террористов либо перекрыть подачу нефти, закрутив три вентиля в разных частях сооружения. Довольно большая и очень продуманная карта. Атакующая сторона направляется к вентилям, тогда как террористы вовсе не сидят на месте, а пытаются им помешать.

Bridge — простой замысел, гениальный дизайн. Самая интересная карта для любителей мяса... Большой мост. На нем три башни

(две по краям и одна в центре), везде разбитая техника. Плохая видимость. В башнях — хорошие огневые позиции. Две команды заходят с противоположных сторон. Начинается бойня. Море адреналина, верх удовольствия. А все благодаря необычной конструкции моста и тикающему таймеру, который не дает игрокам сидеть сложа руки.

Insurgent Camp — своеобразный вариант cs_mansion. Пустыня. Ночь. Тренировочный лагерь террористов. Плохие дядьки засели в здании, а хорошим необходимо добраться до главного компьютера на втором этаже. Из здания выходит подземный туннель. Наступающая сторона легко заметна через приборы ночного видения, но по ней неудобно вести огонь из-за холмистого рельефа и малого размера окон в здании. Наступающей же стороне мешают прожекторы — в приборах ночного видения сложно что-либо разобрать. Огненные вспышки в ночи, обмен любезностями из подствольников, огромное разнообразие ситуаций и тактик...

FLS Assault — ночь. С неба на аэродром обрушивается толпа десантников. Их задача — захватить ангар. Основная проблема (не считая приземления) — огромные прожекторы, раскиданные по ВПП. Приземлившиеся десантники не могут ничего разглядеть через приборы НВ — малочисленные защитники аэродрома начинают поливать их огнем из M249 (другого не дают)... Карта предоставляет игроку массу острых ощущений, особенно если он влез в шкуру десантника.

Mountain Ambush — своеобразная "зарница". Огромные площади, холмистый рельеф и две команды с противоположными задачами.

Swamp Raid — болото, ночь. Посреди карты — лагерь. В лагере документы. Их нужно выкрасть. Кажется бы, обычное дело... Но



▲ Торжество современных технологий! На GF2 вы такой картинки не получите.



▲ Красиво. Но, сдаётся мне, такое мы увидим не раньше выхода America's Army: Soldiers. А может, и в ближайшем обновлении.

лишь один дизайнерский ход в корне не меняет геймплей — у обороняющейся стороны нет приборов НВ. Тишина, звуки природы, напряжённое вглядывание в глубину леса... Неповторимая атмосфера.

Я вот говорю, что, дескать, "вот там засели плохие дядьки, а здесь — хорошие", а ведь это неправильно. America's Army — игра патриотическая, и потому "плохих дядек" в ней просто нет. Проблема решена просто и изящно — для каждой команды написано два противоположных текста, в которых противоборствующая сторона названа "террористами". В игре аналогично — мы всегда видим "своих" в обличье американских десантников, а враги предстают бен-ладенами. Поначалу непривычно, но со временем осознаешь — так играть намного удобнее, ибо не нужно судорожно вспоминать, в какой ты команде и как выглядит твой враг. Да и разнообразие от этого не страдает — модели врагов и американских солдат для каждой карты свои.

Куда девали деньги

Как я уже говорил, America's Army создавалась на основе последней версии технологии Unreal. Выбор, безусловно, правильный. Это единственный современный движок, который может предоставить разработчикам разом и огромные открытые пространства, и детализированные помещения, и отличные модели персонажей, и реалистичное освещение, и правдоподобную физику...

Каждая карта здесь — произведение искусства. Везде выдержан архитектурный стиль, бережно наложены текстуры... Нефтеперерабатывающий завод правдоподобен, трубы выглядят как настоящие (пресловутые кривые поверхности), а здешний лес вы никогда не спутаете с забором... Даже внутренности десантного самолёта C-17 Globemaster III выделаны вплоть до трехмерных ручек и лампочек! Все тренировочные полигоны в игре — точные копии реальных площадок форта Беннинга.

А какие здесь стволы... Да, надо было всем сердцем любить такой отстой, как M16A2, чтобы сделать столь шикарную модель! Каждую детальку отрисовали феноменально... Вообще, реализм в игре на очень высоком, я бы сказал — беспрецедентном уровне. Даже в моем любимом Operation Flashpoint такого не было. Стрелять нужно обязательно на выдохе, обойматает за две секунды, смена режима стрельбы — отдельный процесс, занимающий свое время. Винтовка может заклинить в самый неподходящий момент, а граната — дать осечку. Да, а гранаты... Простите за тавтологию, но гранаты в America's Army — действительно гранаты. Световая шашка мгновенно ослепит вас, ударит по ушам проникающим свистом и наглядно покажет "походку контуженного"... Дымовая — заполнит все окружающее пространство (пинок в сторону CS), чем непременно поможет вашей команде... Столь любимый поклонниками Counter-Strike пулемет M249 во время стрельбы удержать в руках невозможно — нужно обязательно лечь или — еще лучше — установить его на сошки. Каждое движение солдат сопровождается отличной анимацией — разработчики даже предусмотрели "сигнальную систему" спецназа. Только кому она нужна, когда есть поддержка голосовой связи...

Апогей реалистичности America's Army — это звук. Такого звука игры, если хотите, еще не слышали. Когда лежишь — один, когда стоишь — совсем другой. Пулю, пролетевшую у виска, вы всегда отличите от той, что прошла в метре от вас. Прибавьте к этому еще поддержку Dolby Digital 5.1 и EAX Advanced HD — и море впечатлений обеспечено.

Самое феноменальное в America's Army — то, что при всех глобальных изменениях в игровом процессе и тотальной реалистичности разработчикам удалось каким-то образом сохранить в игре дух оригинального Counter-Strike. Тот беззаботный азарт, что окутывает игрока во время игры и заставляет его играть снова и снова...

America's Army: Operations понравилась как фанатам CS, так и поклонникам серьезных тактических симуляторов. Но это лишь начало пути. Вскоре нас ожидает полноценная сингл-игра — America's Army: Soldiers. С закрученным сюжетом, своими героями, победами и поражениями. Будем ждать? Непременно.

Что же касается развития интриги, то... Скажем так, есть объективные причины, по которым позиции "Контры" можно пока счи-

тать непоколебимыми. Прежде всего — Counter-Strike был первым, первым он и останется. Была масса игр, которые пытались "развивать его идеи" — и где теперь эти игры? Конечно, у America's Army куда больше очевидных козырей, да и такого качественного уровня еще никто не достигал. И тем не менее — опрометчиво было бы заявлять о революции в сознании поколений. Массовое сознание, как известно, штука неподатливая, а "Контры" все шансы задержать там еще лет на двести. Игра освоена до мелочей, не требует предварительной подготовки, не надо проходить никаких "школ", не нужен мощный компьютер. А главное — за годы прикрепившийся к Counter-Strike титул "народного любимца" не так-то просто отнять. Я бы сказал — нужны сверхчеловеческие усилия.

P.S. Удивляют системные требования. Видимо, код движка Unreal 2 вылизан просто до блеска. Конечно, на GeForce 2 MX вы не увидите такой картинку, как на GeForce 3, но количество fps вряд ли упадет ниже приемлемой отметки. Кстати, и на самом первом GeForce 250 игра бежит довольно шустро. А вот владельцам TNT2 придется огорчиться — AA работает только на картах с поддержкой T&L. В отличие от "Контры"...

P.P.S. Для озадаченных проблемой трафика America's Army становится настоящим сюрпризом — в час игры "делает" не больше 4-5 мегабайт.

Дождались?

Отшлифованная до блеска концепция Counter-Strike, высочайшая реалистичность игрового процесса, большая доля оригинальности — и все это на великолепном движке Unreal 2! Эх, когда у нас в армию будут зазываться с помощью ТАКИХ вот игрушек?

100% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

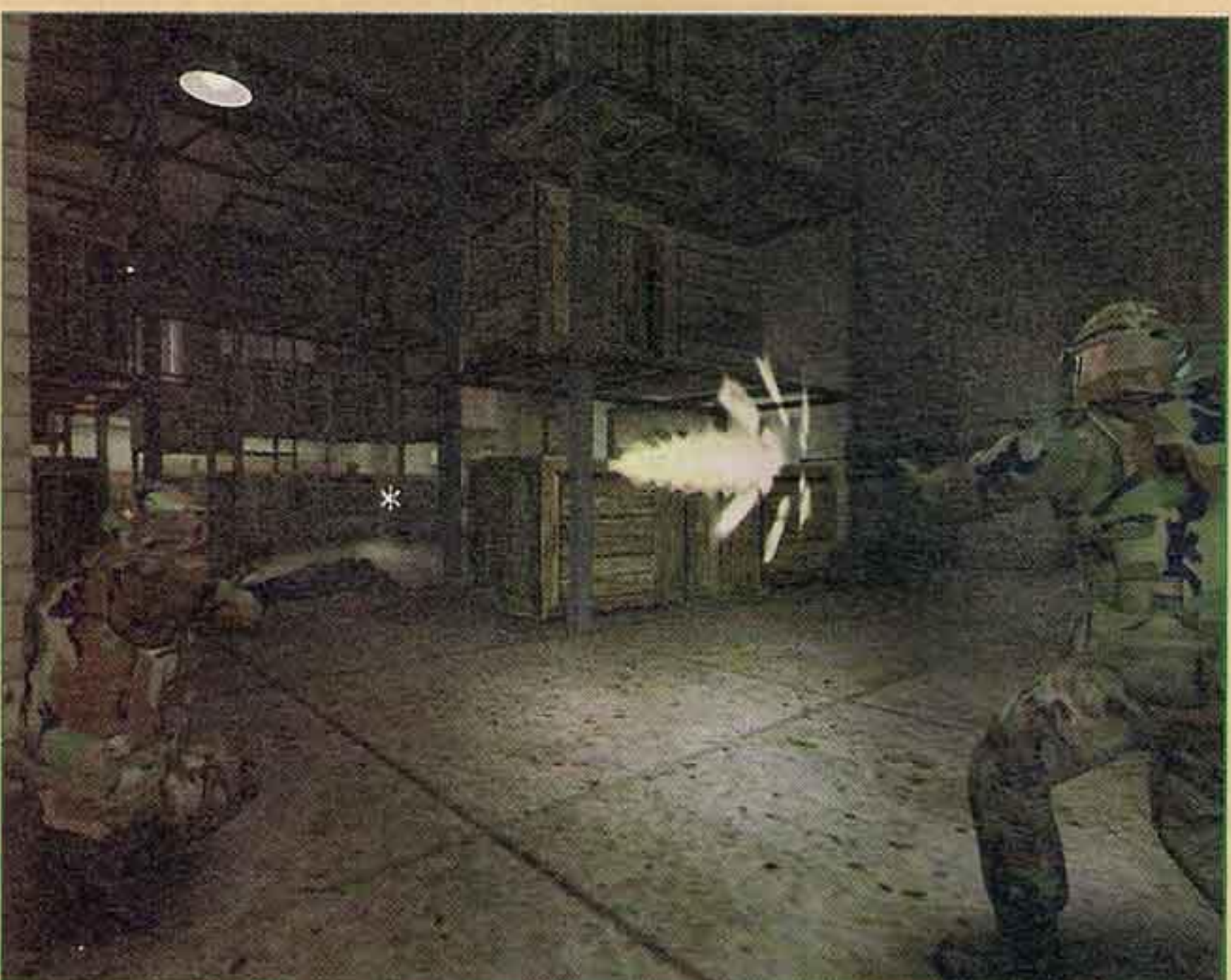
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Мани" 9.0



▲ Перекрестный огонь — море острых ощущений.

Тотука

уже в

продаже

Андрей Александров
alexandrov@igromania.ru

Beam Breakers

В первые минуты знакомства Beam Breakers прямо-таки шокирует своей непохожестью на привычные нам гонки. Очень все вокруг необычно и непривычно — прямо как во времена Wolfenstein 3D, когда некоторые начинающие игроки страдали морской болезнью.

Observation Mode: местные законы

Первое, что получается при этом осмыслить — впечатления от графики. Движок игры не очень требователен к конфигурации компьютера и в то же время активно использует все возможности современных ускорителей и процессоров. Ну а получаемая на выходе картинка... Beam Breakers с первых же секунд производит незабываемое впечатление яркими и насыщенными спецэффектами. И вот игрок уже очарован улицами Нео-Йорка, заморожен броскими рекламными плакатами и цветастыми гирляндами, по которым пробегают лучи прожекторов. Город похож на улей, где повсюду роится множество пчелоподобных аэромобилей. Поначалу кажется, что бронированное движение местного транспорта никак и никем не организовыв-

вается. Стайки аэромобилей сбиваются в потоки, которые живут своей собственной жизнью: поворачивают под немислимыми углами, вьются шиканой между щедро разбросанными мостами, неожиданно распадаются на несколько потоков или наоборот — сливаются в один. Кажется, что жить в этом мире можно только стоя на одном месте...

Однако потом осознаешь, насколько простым и изящным законам подчиняются водители будущего — по городским улицам протянуты специальные силовые лучи, вдоль которых покорно плывут стада гражданских аэромобилей. Даже при самом плотном движении здесь всегда просторно, а на узких улочках вместо того, чтоб вешать знак "одностороннее движение", просто размещают встречные потоки на разной высоте. Отправлены пылиться на свалку истории и прочие привычные нам средства организации движения — всю их работу исполняют силовые лучи. Там же оказались даже любимые всеми светофоры — зачем стопорить пересекающиеся потоки, когда один из них запросто можно приподнять над другим? Да и бабушки с авоськами, и школьники с ранцами

Жанр:	Фантастические гонки
Издатель:	JoWood Productions
Разработчик:	Similis Software
Издатель в России:	1C
Локализация:	Nival Interactive
Похожесть:	New York Race, B-Hunter
Необходимо:	CPU 400MHz, 64Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 800MHz, 128Mb, 64Mb Video
Количество CD:	Один
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.beambreakers-online.com



▲ Наш герой — почти Брюс Уиллис в "Пятом элементе". Вот только вояжи за пределы города не предусмотрены.

вкупе с остальными желающими пересечь улицу уже давно ходят по пешеходным мостикам между тротуарами. Впрочем, инстинкт самосохранения у местных педестрианов никуда не пропал — видели бы вы, насколько ловко их тела принимают горизонтальное положение, когда в полутора метрах над тротуаром на всех парах проносится ошалевший гонщик с гирляндой из трех полицейских экипажей на хвосте!

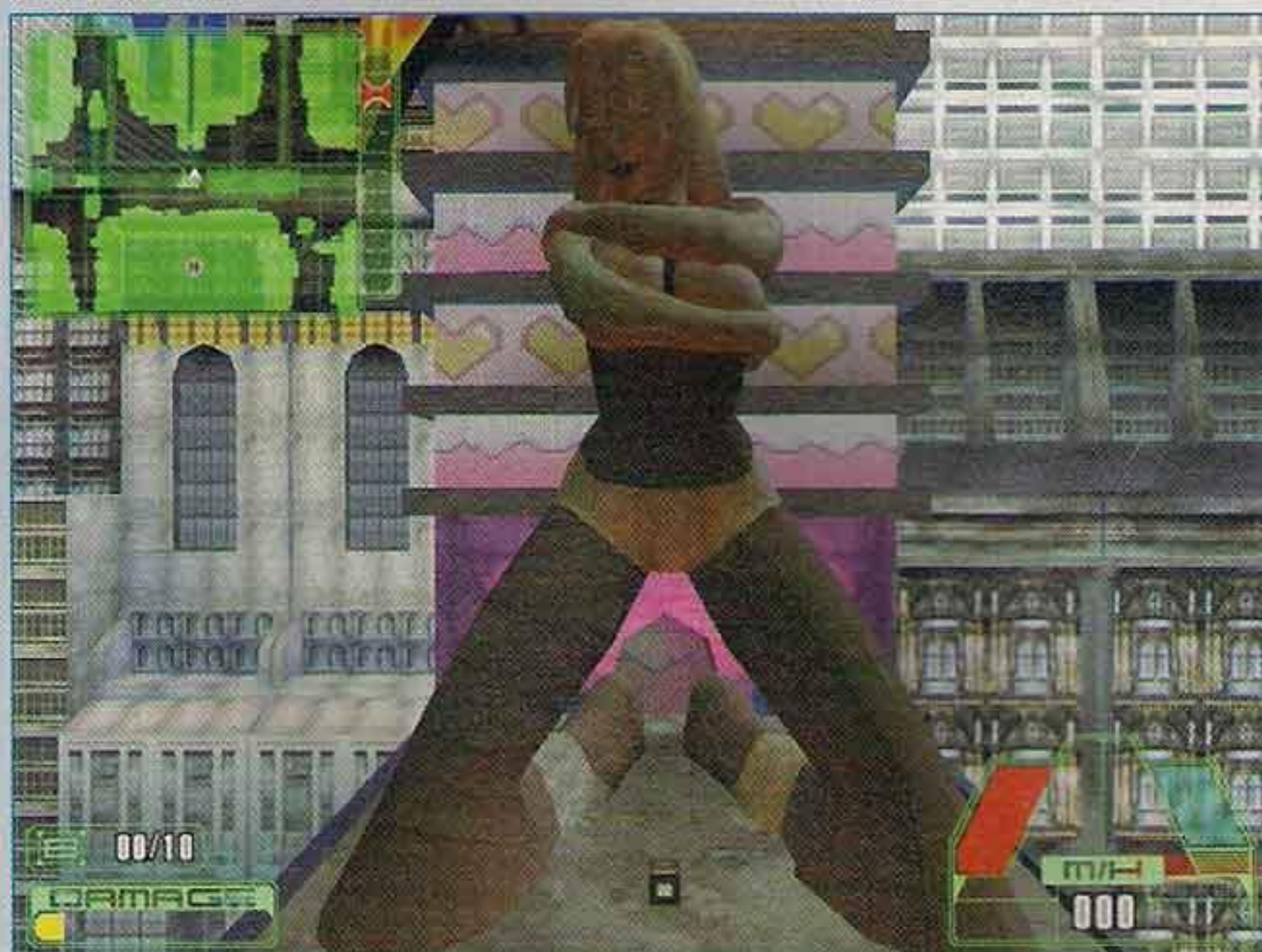
Каждый из более чем десятка доступных игроку аэромобилей обладает уникальной летной моделью. Грамотно летать по транспортным магистралям и небольшим улочкам Нео-Йорка очень сложно — настолько местная физика не похожа на все то, к чему мы привыкли в реальной жизни. Управляя аэромобилем, с непривычки все время оказываешься совсем не там, где было задумано. Поначалу даже опускаются руки. Но потом к управлению постепенно привыкаешь и даже начинаешь осва-

ивать трюки, доступные только в этом мире — вроде моментального "нырка" на отключенном антиграве, позволяющего быстро спикировать на нижние уровни города.

Missions: и тут приходят они

Beam Breakers. Или, если по-нашему, — ломающие луч. Так называют банды гонщиков, которые живут, наплевав на законы. Они признают только воздушное пространство, открытое для движения в любом направлении. Полет по силовому лучу допускается лишь в одном случае — когда банды собираются для проведения очередного этапа гонок. Да и то — луч, вдоль которого будет пролегать трасса, протягивается незаконно.

Впрочем, криминальные гонки — всего лишь верхушка айсберга под названием Beam Breakers. Если копнуть глубже, то выясняется, что у каждой банды есть свой нелегаль-



▲ Вы уж, девушка, простите, но чтобы срезать путь, мне придется потревожить ваше интимное одиночество.



▲ Сотни флаеров, движущихся на нескольких уровнях, — у гаишников будущего работы явно прибавится.

ный бизнес. Пиццерии и автомас-терские — всего лишь ширма, за которой бандитские боссы проворачивают свои грязные делишки вроде взимания налогов с кафе и магазинов, угонов автомобилей и жестокого уничтожения конкурентов. Естественно, что выполняют эти задания простые члены банд, в число которых поначалу входим и мы. К гонкам же допускают только после нескольких успешно выполненных миссий.

Структура сингла — это, пожалуй, единственное, за что Beam Breakers больно получит по носу. Местный «бандитский» сюжет в компании таких шедевров, как GTA III и Mafia, выглядит столь же убого, как «запорожец» с пропеллером в одном гараже с роскошными автомобилями будущего. Миссии практически не связаны сюжетом — просто в определенные моменты действие ставится на паузу, и внизу экрана появляется статичное мультяшное лицо, передающее игроку его новое задание. Красивые скриптовые драмы, к которым мы привыкли в Mafia, отсутствуют как класс. Да и сами миссии выполнены откровенно слабо. Единственный проблеск света — эта развозка пиццы голодным клиентам. Оказывается, в будущем сей питательный продукт будут выстреливать специальной катапульты прямо в раскрытые окна. Точечные пицца-

удары требуют от развозчика выдающейся сноровки и недюжинных навыков вождения. Прочие миссии банальны и довольно грубо выполнены. Задания постоянно повторяются: угони автомобиль, разнеси по кирпичикам кафе, хозяин которого отказывается платить, догони и накажи конкурента, угони новый флаер, разнеси еще одно кафе, и далее по кругу. Бездарность замысла некоторых миссий просто удивляет. Если поручается угон, то рядом со стоянкой, откуда следует увести машину, обязательно будет висеть тройка безмолвных полицейских экипажей. После угона они моментально оживают и бросаются в погоню. Вдобавок ко всему время каждой миссии жестко ограничено. Будьте уверены — пресловутый закон подлости обязательно проявит себя, обнулив счетчик времени за несколько секунд до завершения миссии.

Survival: возмездие

Нож в спину синглу втыкает местная полиция. Если проходить игру традиционными для настоящих «бандитских» игр приемами, то список доступных миссий долго будет оставаться без изменений. Оторваться от полиции привычным в GTA побегом практически невозможно — местные копы просто жа-

лят игрока электрическими разрядами, и после каждого такого разряда автомобиль на несколько секунд становится неуправляемым и начинает содрогаться от ударов о препятствия и метких полицейских таранов. Итог вполне предсказуем — израненный аэро быстро переходит во власть гравитации, которая тут же больно ударяет его о землю. Обезопасить себя от изверств полиции можно с помощью бонусов Сор-ех, которые, к счастью, щедро раскиданы по уровню. К подобранным данному бонусу полиция на некоторое время теряет всякий интерес, что позволяет скрыться в гараже или хотя бы добраться до следующего бонуса. Аналогичным образом (с помощью бонусов) пополняется запас топлива для форсажа и ремонтируется автомобиль. Подобный примитивизм может привести к тому, что возвращенные на молоке GTA игроки пошлют Beam Breakers куда подальше.

Однако...

Championship: свет в конце туннеля

Вернуть интерес к игре могут гонки — для этого достаточно всего пары забегов по волчьим тропам Нео-Йорка.

Как уже говорилось, гонки проходят вдоль незаконно наведенного силового луча. На маршруте размещены несколько чекпойнтов. С первого же взгляда на маршрут становится понятно — прокладывали его люди, ничуть не озабоченные удобством перемещения. Трассу спокойно могут поместить в узкую щель между двумя потоками машин, а потом повернуть в туннель с плотным встречным движением. В результате вся гонка превращается в скоростной слалом между препятствиями и россыпями автомобилей. Перед гонщиком все время стоит проблема выбора — схватить размещенный аккурат по центру встречного потока бонус или же остаться на маршруте и не подвергать себя опасности. На многих трассах имеется возможность срезать часть маршрута, полетев по соседней улочке или даже пробив насквозь один из этажей встретившегося на пути небоскреба (отдельный реверанс в сторону отчасти разрушаемого окружения). Кроме того, можно пару раз пожертвовать посещением чекпойнта ради движения по более короткому маршруту — наказание приходит только после третьего пропуска.

Чтоб стать победителем гонки, нужно обязательно прийти первым — аутсайдеров здесь не терпят. А с местными соперниками стать победителем на некоторых трассах не так уж просто. Искусственный интеллект ведет себя крайне непредсказуемо. Соперники не просто на-

матывают круги по определенному маршруту — нет, они пробуют срезать, ищут наиболее выгодную траекторию. Промашнувшийся мимо оптимального маршрута и попавший в плотный поток встречного движения лидер моментально выталкивается на самое последнее место. На некоторых трассах смена лидера происходит по три-четыре раза за круг. Соревноваться с подобными конкурентами одно удовольствие — они водят разные аэро с разными возможностями, пробуют разные тактики и всегда рады подпортить нам жизнь.

Единственное, что омрачает в целом положительное впечатление от гонок — так это отсутствие в игре даже малейшего намека на товарно-денежные отношения. После успешного выполнения задания или победы в гонке игрока премируют новым автомобилем или устройством для апгрейда той или иной характеристики. Вот и все — магазинов и автомастерских, где можно было бы потратить заработанные денежки, геймдизайнеры не предусмотрели.



Ставить Beam Breakers в один ряд с GTA и Mafia, конечно же, не следует. Местная кампания выглядит настолько ущербной, что иногда задаешь себе немой вопрос — почему в Similis не нашлось смелого хирурга, который бы решился вырезать этот позор из игры?

А вот к гоночной части игры следует пристально присмотреться. Хотя бы потому, что похожих на Beam Breakers игр на PC не было ну очень давно. ■

Дождались?

Beam Breakers не претендует на звание революции в жанре гонок, но, тем не менее, к игре следует присмотреться. Хотя бы для того, чтобы узнать — каким образом люди дня завтрашнего будут перемещаться в пространстве.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Маню" 8.0



▲ Взгляд сверху вниз. Нео-Йорк разрезан на бесконечное количество слоев.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Неважно — обгонишь ты соперника на дюйм или на милю. Победа есть победа.

Из к/ф "Форсаж"

Жажда скорости переполняет вас. Педаль газа — в пол, рев мотора, на несколько секунд перехватывает дыхание, и вы чувствуете, как непреодолимая сила вдавливает вас в кресло. Свист колес, толстый слой резины на асфальте, и вот вы уносите далеко-далеко за горизонт. Нет, это не "Формула-1". Любители серьезных автосимуляторов, посторонитесь. Серия Hot Pursuit выходит на финишную прямую.

Прошлое

Наши постоянные читатели наверняка помнят, что совсем недавно мы публиковали по Need For Speed: Hot Pursuit 2 материал в рубрике "Центр внимания". Тогда в мои загребущие руки попала еще не законченная версия игры для PlayStation 2. И вот теперь настала очередь полноценной PC-версии. Увы и ах, но как это нынче бывает — война консолей с PC совсем не на руку рядовому геймеру. Вот и на этот раз волна переделок и заточек под конкретную платформу не обошла потенциальную жертву. Забегая вперед, скажу, что в PC-версии убрали ряд консольных новшеств, которые я (то ли из ненависти к консолям, то ли из зависти, а может, из-за того и другого) активно критиковал в превью. Не исключено, что в Electronic Arts иногда почитывают "Манию" и делают соответствующие выводы.

Настоящее

Как и предшественник, Hot Pursuit 2 не претендует на звание полноценного автосимулятора. Кто-то может мне возразить: "Как же так, а про внешний вид и детали машин, их технические характеристики, особенности управления, да в конце концов, про контролируемые заносы ты забыл?" Нет, уважаемые, не забыл. В здравом уме и трезвой памяти заявляю: все перечисленное в игре присутствует, и это здорово. Но это лишь небольшие вкрапления реализма, которые навсегда останутся едва заметными мазками в гигантской картине под названием

"аркада". Назвать Hot Pursuit 2 каким-то другим словом язык не поворачивается, ибо модель поврежденный здесь полностью отсутствует. К слову сказать, Hot Pursuit — это, наверное, единственная игра, которой реализм просто физически не может пойти на пользу. Как вы представляете себе гонки по обычным городским улицам на скорости триста километров в час? Предположим, модель повреждений все-таки имеется. Через минуту стремительной езды вы уже не узнали бы собственную машину. Да и машиной-то эту помятую коробочку без колес вряд ли стоило бы называть.

В Hot Pursuit 2 все гораздо проще. Легкой деформации подвергаются лишь капот и задний бампер/багажник. На некоторых машинах после акта страстной любви с железобетонным отбойником можно заметить дым из-под капота, но это чистая символика. На управлении машиной и ее скорости дым никак не сказывается. В PS2-версии у машин также бились стекла. В "нашем" варианте эту деталь почему-то убрали. То ли чтобы не нагружать видеокарту лишним пикселем, то ли во избежание обезображивания авто. Признаюсь, вид новенького и непомятого "Мерседеса" призывает к осторожной езде, а в памяти всплывают такие слова, как "тормоз" и "ручник".

Вообще, техника управления машинами в Hot Pursuit 2 предельно проста, она исчерпывается тремя словами: газ в пол. И неважно, по какой трассе вы мчитесь. Учитесь выжимать из своего спорткара максимум и загонять очередную сотню лошадок в хвост и в гриву. А главное — не бойтесь перевернуться. Одно нажатие кнопки — и ваша машина вновь стремительно набирает скорость. Правда, для достижения действительно высоких результатов пользоваться тормозами все-таки придется. И здесь я советую чаще обращаться к ручнику, нежели к педали тормоза. На это есть две причины. Первая — при использовании ручника (короткое нажатие клави-

Жанр:	Аркадный автосимулятор
Изготовитель:	Electronic Arts
Разработчик:	Electronic Arts
Изготовитель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Need For Speed III: Hot Pursuit
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, GeForce
Желательно:	CPU 1 GHz, 256Mb, GeForce 2 Pro
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.ea.com/eagames/official/nfs_hotpursuit2/home.jsp

ши) скорость падает несколько меньше, чем если бы вы нажали на тормоз. Вторая причина — ручник блокирует колеса, а педаль тормоза напоминает о наличии системы автоторможения. К чему это я? Представим простейшую ситуацию из аздов вождения — прохождение поворота с углом в 90 градусов. Сначала мы выбираем апекс торможения. Потом максимально выкручиваем руль в сторону поворота и дергаем ручник. Получаем контролируемый занос. В нужный момент (где-то в середине поворота) снимаем с ручника, выкручиваем руль в обратную сторону (но не до конца) и аккуратно добавляем газу. Если переборщить с акселерацией, получится разворот не на 90, а на все 180 градусов. При использовании педали тормоза такие фокусы тоже пройдут, но с оговорками. Во-первых, радиус поворота будет существ-

венно больше. А во-вторых, скорость на выходе будет на десяток-другой (в зависимости от качества исполнения) километров ниже, чем при трюке с ручником. Если у вас по каким-то причинам сформировалась неприязнь к автоматической коробке передач, можете довериться себе и механике. Разработчики заботливо предусмотрели эту возможность. Правда, толку от ручного переключения передач не так уж много. Разве что со старта вы "рвете" немного быстрее, да некоторые повороты можете проходить почище. А в целом — отвлекаться на переключение передач не рекомендуется. Доводка до автоматизма также требует времени, да и в пылу борьбы никто не застрахован от ошибки. А ошибки — это потеря времени и скорости, недопустимая роскошь при наличии серьезных конкурентов.



▲ Служивцы на вертолете помогают. Вопрос — кому они помогают, с такой-то точностью бомбометания?



▲ Все, отъездился.
И шиномонтажа поблизости, как назло, нет.

Борьба

А конкуренты, поверьте мне, серьезные. По крайней мере, на самом высоком уровне сложности. Про первые два рекомендую забыть сразу — никакого интереса и духа соревнования там нет и в помине. Что касается последнего, то к нему стоит присмотреться поближе. Хотя, если вы не будете постоянно совершать грубые ошибки, к финишу вы придете с заметным отрывом от ближайшего преследователя. AI достаточно хорошо действует на связках быстрых поворотов и прямых, практически всегда пользуется многоточными шоткатами (о них чуть позже), но при этом легко дает себя обмануть на медленных поворотах. Если вы будете часто ошибаться, AI, как ему и положено, уедет далеко вперед, и тогда его уже не догнать.

Но компьютерные болваны, как бы далеко от болванизма они ни ушли, никогда не заменят живого соперника, скрывающегося по ту сторону оптоволоконного кабеля. И здесь NFS нет равных. Мультиплеер в этой игре захватывает прочно и надолго. Я сам не удержался и провёл не один час за игрой в Сети. Играв на одном из серверов, я застал двух американцев, которые не могли оторваться от игры уже в течение 14 часов. При этом оба горели желанием продолжать заезды. Мое почтение.

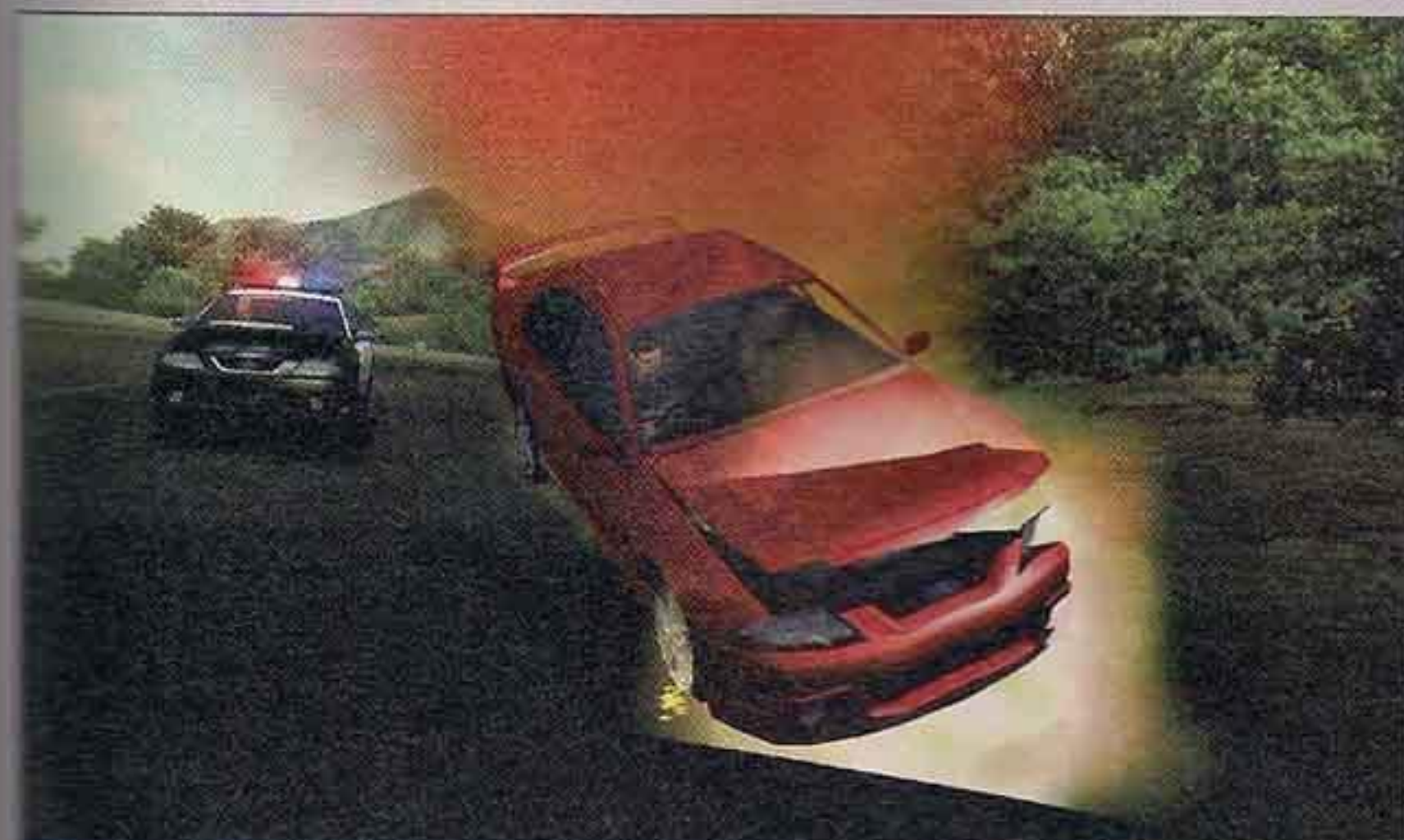
Драйв

Главная составляющая любого автосимулятора (даже аркадного) — это, конечно же, машины. Здесь —

неимоверно красивые и очень быстрые. Всего в нашем автопарке числятся 44 машины (не считая полицейских вариантов): 23 "обычные" и 21 NFS-версия. В NFS-версии машин разработчики чуть-чуть увеличили быстроту разгона до 100 км/ч, подняли максимальную скорость, а также придали корпусу уникальную окраску. Обычные же спорткары вы можете перекрашивать по своему усмотрению в любой из доступных цветов. К сожалению, их не так уж и много — порядка 6 цветов на каждую машину. Что касается модельного ряда, то здесь представлены все крупнейшие производители дорогих авто с претензиями на высокую скорость: "Астон Мартин", "БМВ", "Додж", "Ламборджини", "Лотус", "МакЛарен", "Мерседес", "Опель", "Порше", "Феррари", "Форд", "Шевроле", "Ягуар" и другие. Все машины привычно разделены на классы, так что разделять под орех на молниеносном "МакЛарене" неторопливый "Опель" вам не придется.

Как уже говорилось, у каждой машины есть свои технические особенности. Так, например, пятерка "БМВ" то и дело норовит куда-нибудь свернуть. "Феррари F50", напротив, крепко держит дорогу, обладает отличной поворачиваемостью и хорошей скоростью. Правда, не такой хорошей, как у "формульного" "МакЛарена" — ему нет равных на длинных прямых.

Естественно, что такой солидный автопарк нужно обкатывать на не менее солидных трассах. Всего в Hot Pursuit 2 двенадцать различных



▲ Так мы его на бочку с порохом посадили.
Пушай полетает."

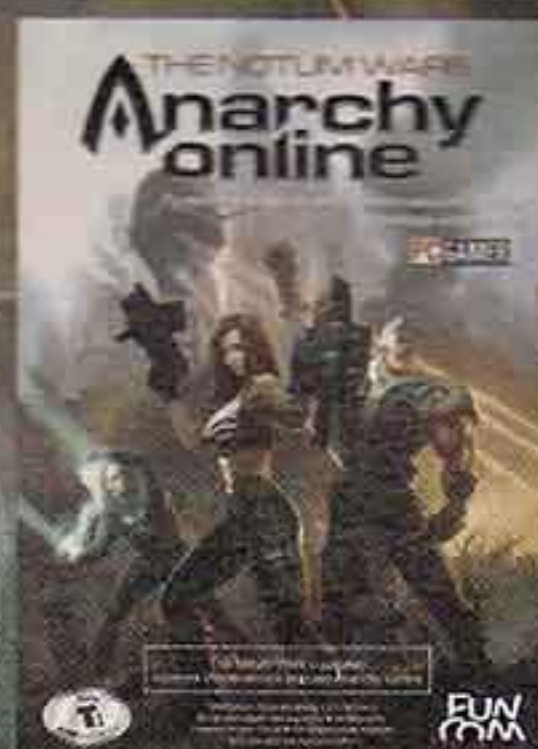
THE NOTUM WARS Anarchy online

Лучшая массовая многопользовательская
ролевая игра года!

PC GAMER US

Мировая премьера
25 ноября!

Дополнение и дальнейшее развитие
супер-популярной онлайн-игры
Anarchy Online



Розничная
цена

600 руб.

включает один месяц
игры в интернет

- DVD-упаковка
- Полная русская документация
- Уникальный ключ доступа
- Карты
- Инструкции

Диск The Notum Wars содержит полную обновленную версию Anarchy Online.



Если нет кредитной карты,
90-дневные карты.
Розничная цена **1200** руб.

www.mediahouse.ru

Эксклюзивный дистрибутор на территории России, стран СНГ и Балтии ООО «МедиаХауз».

Информация и заказ дисков:

(095) 931-92-69

step@compulink.ru

МедиаХауз
ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ

FUN COM
www.funcom.com



▲ Да, врезались так врезались. Вот ГИБДД-то намучается...

трасс. Сначала кажется, что этого мало, но потом все встает на свои места, ибо каждая трасса представлена в четырех вариантах. Хотите проехать от финиша к старту? Нет проблем. Знаменитое "зеркалирование" трасс также имеет место быть. Отличительной особенностью каждой трассы является наличие многочисленных шоткатов, а попросту говоря — объездных путей. Некоторые из них абсолютно бесполезны, другие способны улучшить ваше время на круге сразу на несколько секунд. Замечу, что все без исключения трассы уникальны и являются собой настоящие шедевры дизайнерской мысли. Городские кварталы плавно перетекают в сельскую местность, которая приятно радует обилием проселочных дорог и красивых пейзажей. К сожалению, на любовании природой нет времени: соперники то и дело норовят воспользоваться вашими ошибками, а полицейские вообще нагледят с каждой секундой.

Да, серия Hot Pursuit не называлась бы так, если бы не люди в форме. Мало того, что нужно опередить соперников — не менее важно уйти от преследования полиции. Тем более что за это здесь дают драгоценные очки, на которые мы можем открывать новые машины и трассы. Поначалу полицейские машины мирно стоят на обочине. Но как только мы проносимся мимо на предельной скорости, блюстители закона включают мигалку и срываются в погоню. Здесь-то и начинается тот самый драйв, ради которого и создавалась игра. Обычная гонка переходит в сумасшедший аттракцион с участием трех сторон: нас, наших соперников и полиции. И если основной аргумент наших конкурентов — это их скорость, то у полиции куда более серьезный подход к делу.

Во-первых, максимальная скорость их машин всегда превосходит нашу на несколько десятков километров в час. Видимо, поэтому разработчики убрали из PC-версии красивый PS2-эффект нитро-ускорения и реактивного поиска нарушителя. Во-вторых, полицейские могут перегораживать дорогу кордонами из машин. В большинстве случаев это не про-

блема, поскольку трассы достаточно широкие и есть место для объезда. Но иногда все же приходится идти на таран. Вдобавок к заграждению, копы любят разворачивать ежа. К счастью, мы прослушиваем все переговоры полиции, поэтому в большинстве случаев четко знаем, когда и с какой стороны дороги ждать зубастого. Но если все-таки случился прокол — можно начинать гонку заново. С проколотыми колесами далеко не уехать. В-третьих, полицейские любят вызывать подкрепление. Оно может прибыть как в виде дополнительных машин, так и в виде поддержки с воздуха. Через пару секунд после запроса сверху уже маячит назойливый вертолет. И все бы ничего, да вот только с него на трассу сбрасывают бочки со взрывчаткой. Наедешь на такую — и непременно отправишься в полет. Но даже самые матерые бомбометатели иногда промахиваются и сбрасывают адскую смесь на своих сослуживцев. Правда, чтобы достичь подобного эффекта, придется все же наставить полицейскую машину на путь истинный. Легкое боковое касание — и назойливый коп на "Ламборджини" исполняет фигуры высшего пилотажа в воздухе.

Путь

Как уже говорилось, чтобы открывать новые машины и трассы, нужно зарабатывать очки. Встает вопрос: "А как это делать?". Ответ — очень просто.

Есть несколько режимов игры. Начну с фирменного Hot Pursuit. Режим представлен в виде разветвленного дерева, состоящего из 33 этапов. По каждому этапу доступна подробная информация: какой вид гонки вас ждет, на каких машинах придется ездить и, наконец, сколько очков дадут за призовые (с 1-го по 3-е) места. Таким образом, вы можете сразу определить, по какому пути пойдете. Хотите заработать на "МакЛарен"? Узнайте его цену и выстройте приблизительную цепочку из этапов. Но какой бы путь вы ни выбрали, помните одно — за первое место (золото) дадут куда больше очков, чем за серебро или тем более бронзу. Не получилось заработать золотую медаль с первой попытки? Попробуйте еще раз. Изучите трас-



▲ Мы такие разные, и все-таки мы вместе.

су, запомните полезные шоткаты — и вперед, к наградам. Стоит отметить, что режим Hot Pursuit состоит из самых разнообразных видов гонок. Стандартный вид — это обычная гонка с полицией и трафиком. И хотя трафик представлен редкими машинами на дорогах, иной раз они бывают очень некстати, особенно если движутся по встречному направлению. У местного AI есть одна неприятная особенность — вместо того, чтобы попытаться избежать столкновения, виртуальные водители его провоцируют. То ли по замыслу разработчиков, то ли просто от недостатка виртуальных мозгов.

Следующий вид гонок — это гонки на выбывание. Каждая такая гонка состоит из нескольких кругов. После каждого круга пришедший последним автоматически исключается из борьбы. Так что старайтесь держаться в лидерах. На этот вид гонок чем-то похожа серия из нескольких заездов. В каждом заезде вы набираете очки. В финале по количеству набранных очков определяется победитель. И, наконец, еще два вида — это езда на время (здесь все просто) и режим игры за полицейского. В последнем вы можете пользоваться описанными выше средствами (не более трех раз каждый) — вызывать подкрепление, вертолет или разворачивать ежа. Процесс захвата нарушителя прост: включаете сирену и идете на таран. Над целью горит красная полоска, символизирующая уровень повреждений. Как только она достигнет своего минимума — можете браться за следующего нарушителя. Выполните назначенный план по арестам и получите медаль.

Следующий режим для зарабатывания очков — это чемпионат. Здесь все то же самое, что и в режиме Hot Pursuit, разве что полицейских забот у вас больше не будет.

Любители погонять в свое удовольствие также не оставлены без внимания. Для этого идеально подходят режимы Quick Race и Free Ride.

На старт

Было бы непростительной ошибкой не упомянуть о технических "багальностях". И речь здесь пойдет не только о графике... Она, как всегда,

на недосягаемой высоте: разнообразные красочные задники, сверкающие на солнце машины и целая гамма шикарных эффектов. Подробного обсуждения заслуживает музыка. Давно прошли те времена, когда музыка включалась в игру по принципу "чтобы было". Теперь это отдельный род искусства. Музыка создается для придания уникальной атмосферы игре. И в Hot Pursuit 2 эта атмосфера безусловно есть. Треки подобраны таким образом, что абсолютно не отвлекают от вождения и не давят на уши. Наоборот, они подстегивают к максимальным скоростям.

Спасибо новой партнерской программе EA TRAX, которая объединяет многие звукозаписывающие лейблы, а также популярных музыкальных исполнителей. Переплетение музыкальных стилей и направлений, рев моторов, завывание сирен и непередаваемый словами драйв — все это сливается воедино в Hot Pursuit 2. Из недр Electronic Arts с шумом вырвался очередной шедевр. И даже если вы не фанат серии NFS, не дайте ему пронестись мимо. ■

Дождались?

Hot Pursuit 2 — мир дорогих машин и бешеных скоростей. Забудьте про наличие тормозов и назойливых полицейских. Цель — победить любой ценой.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

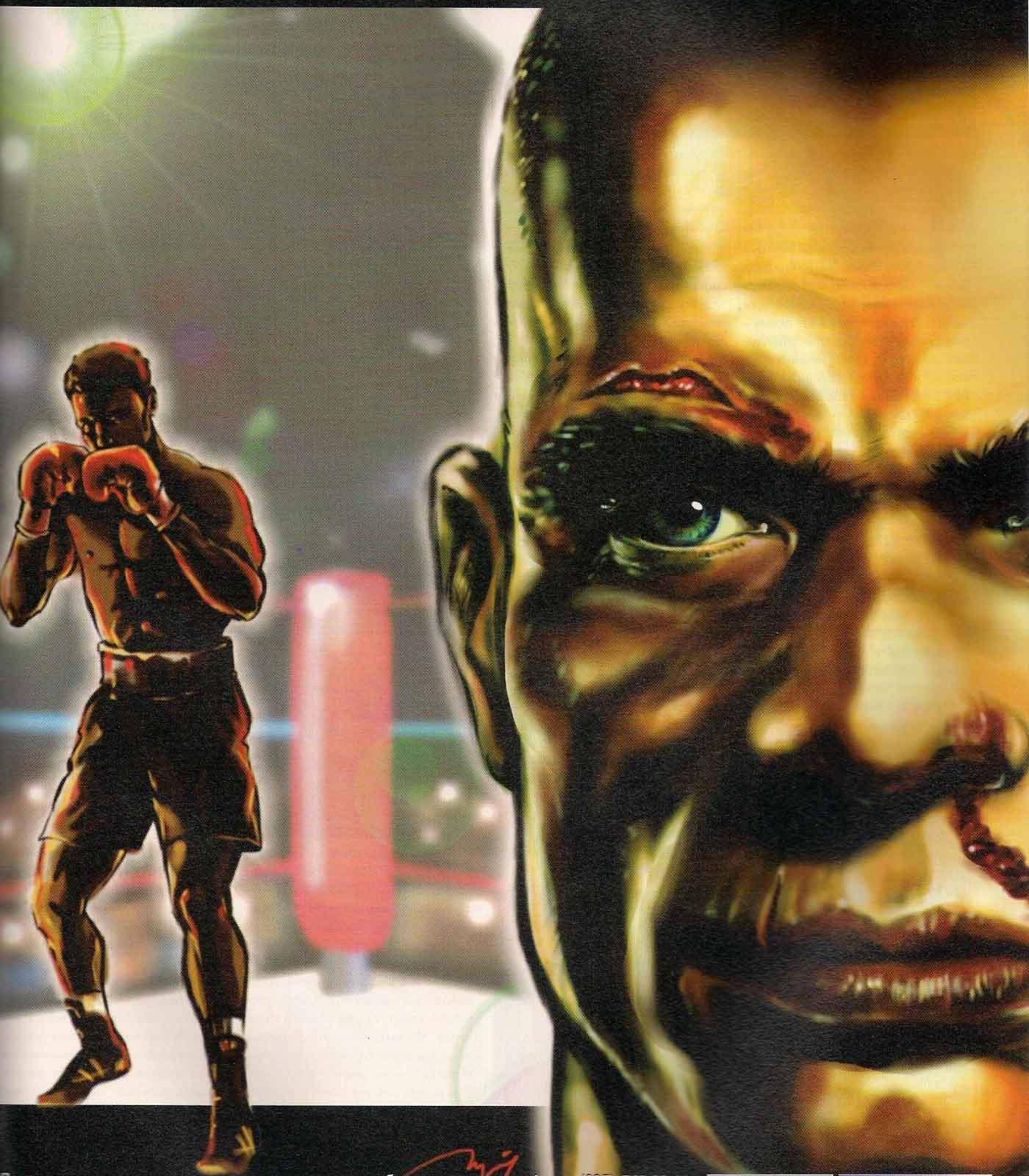
●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Мани" 8.0

ИСТОРИЯ О БОКСЕРЕ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

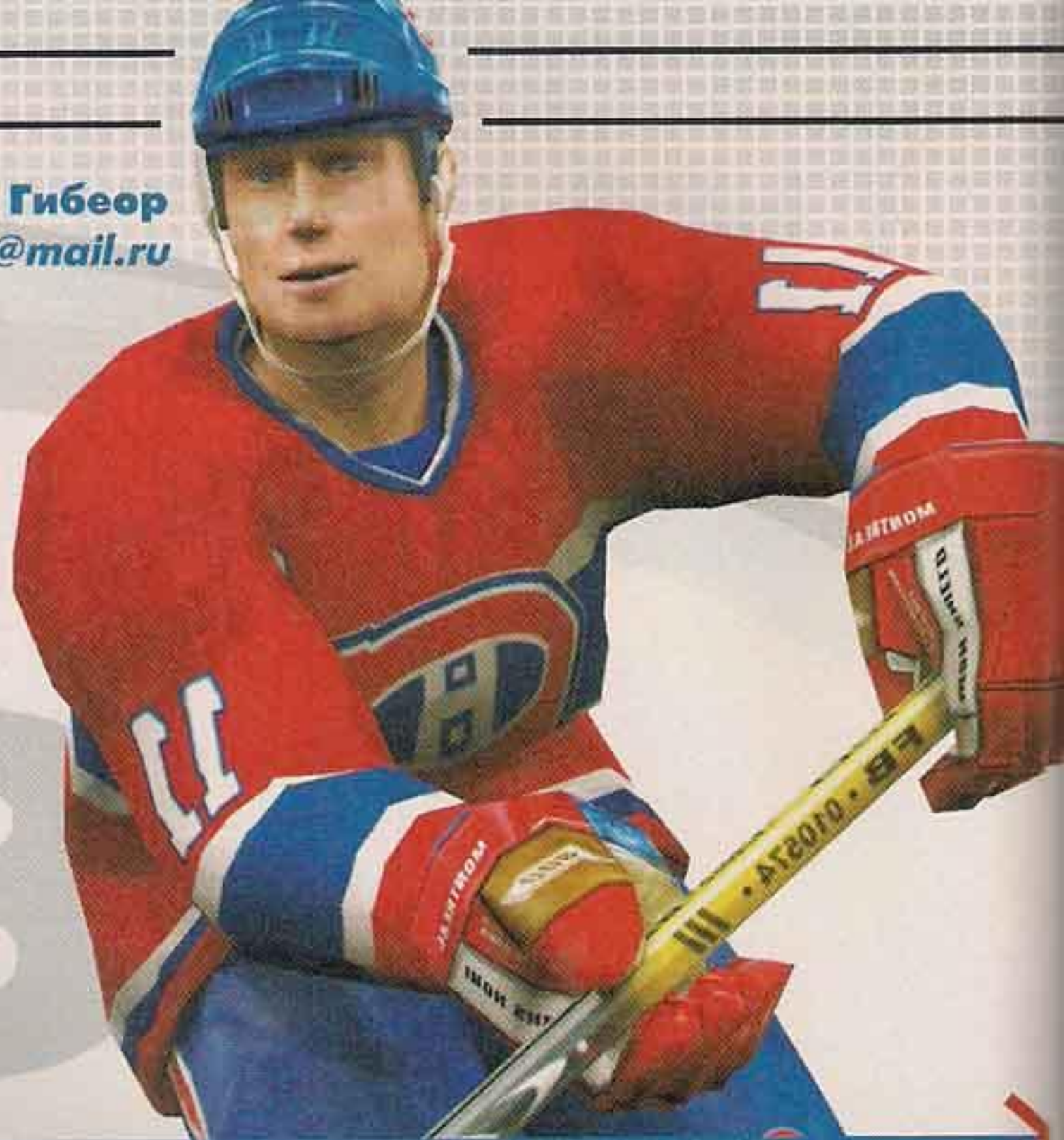
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

IDIGIGON

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

NHL 2003

Гибеор
gibeor@mail.ru



Многokrатно воспетая поэтами и прославленная художниками осень — не только момент торжества романтиков и время сбора урожая. С надеждой ожидают осени и многочисленные фанаты спортивных симуляторов, ибо именно в это время заигранные до дыр FIFA и NHL'ы обрастают еще одной долгожданной циферкой. А иногда и превращаются в новую полноценную игру. Сегодня как раз такой случай. Встречайте NHL 2003 — революционную, не побоюсь этого слова, версию знаменитой серии.

Interface Explorer 5.5

Первые сюрпризы начинаются еще до входа в основное меню. Товарищи, запаслись ли вы свежими версиями Internet Explorer? Нет? А, предпочитаете Opera?! Тогда вынужден вас огорчить: хоккей'2003 вы увидите только по телевизору. Интерфейс новой версии NHL полностью написан на HTML и XML со всеми вытекающими последствиями — к каковым относится не только необходимость ставить ненавистный браузер, но и более простая модифицируемость и расширяемость.

Визуально интерфейс изменился до неузнаваемости, причем в худшую сторону. Самый главный недо-

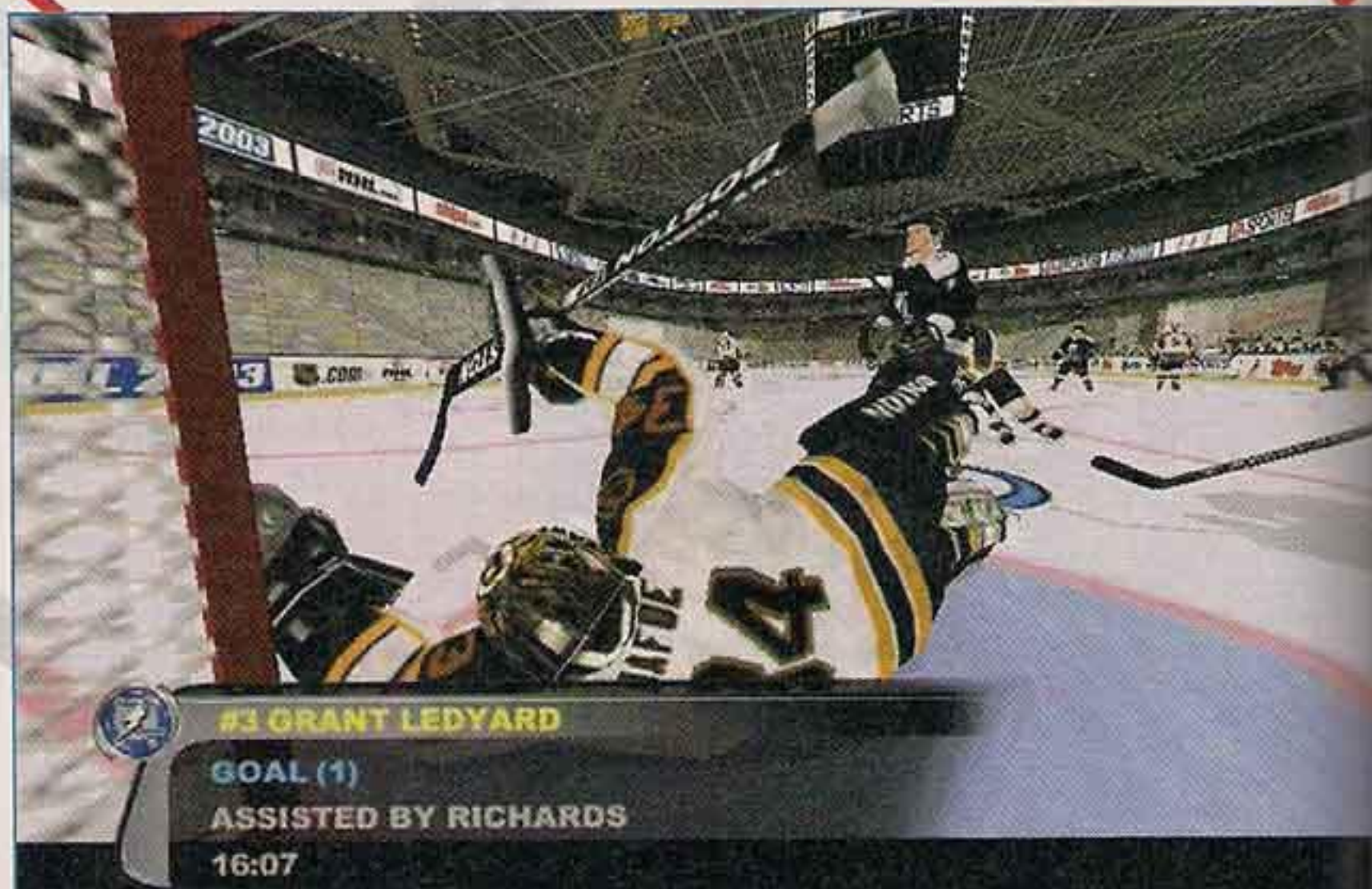
статок — очень мелкий текст, который с трудом читается даже на 17" мониторе. Частично этот недостаток компенсируется удачной цветовой гаммой, оптимальной с точки зрения читабельности.

Зато в функциональном плане новый интерфейс потрясающе удобен. Все важные для игрока функции собраны в одном месте. К примеру, редактирование состава всех линий происходит в одном окне, линии переключаются при помощи классических закладок, известных еще со времен первых версии Windows. Собственно, "виндовость" интерфейса — это его главное полезное свойство, благодаря которому вы почувствуете себя как дома: закладки, выпадающие списки, столбцы, кликнув на которые, можно изменить режим сортировки.

Физика твердого тела

Бесспорно, самый важный аспект любого симулятора — игровой процесс, а точнее — хрупкий баланс между играбельностью и реалистичностью. Если вы считаете, что идеальный баланс был в NHL 2002, вы глубоко заблуждаетесь: на самом деле это была аркада. Чтобы убедиться в этом, стоит просто попробовать NHL 2003.

Жанр:	Симулятор хоккея
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Серия NHL
Необходимо:	PIII 800MHz, 64Mb, 16Mb Video
Желательно:	PIII 1000MHz, 128Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://nhl2003.ea.com



▲ Момент отчаянья.

Помните, как летала шайба в предыдущих версиях игры? Совершенно верно — строго параллельно игровому полю (наверное, она имела встроенные гироскопы). Теперь физика шайбы переписана с нуля: она кувыркается в полете, подпрыгивает лягушкой, катится, очень правдоподобно рикошетит и трепыхается в сетке ворот, как попавшая в силки птица. Физика остальных игровых объектов и персонажей также претерпела существенные улучшения. Есть и сюрприз из старых версий игры: пластиковое ограждение снова можно разбить мощным броском.

Хоккеисты, управляемые компьютером, стали играть гораздо умнее: в атаке уже не пытаются забить броском из-за ворот, чаще пасуют в нападении, стараются выбрать удобный момент для паса или броска, уместно

применяют обводки вратарей. Кстати, обводка тоже была дополнена новыми трюками: зажиманием шайбы между коньков, перепасовкой шайбы между ног на ходу и другими экзотическими телодвижениями. В результате выходы один на один с вратарем часто превращаются в захватывающее зрелище. Специально для таких красивых голов в игру были введены спецповторы: меняется освещение, начинается играть динамичная музыка, зрители на трибунах встают, камера выбирает самый красивый угол обзора, а сам момент гола повторяется несколько раз.

Отдельного доброго слова заслуживают вратари. Наконец-то они перестали напоминать парализованных роботов-вертеров. В попытках поймать шайбу они совершают отчаянные прыжки, падают, поднимаются



▲ Игроки на скамейке тоже болеют. Судя по лицам, даже несколько сильнее, чем хотелось бы.

уже пытаются отбить шайбу из положения лежа. Теперь после сильного удара шайба может просочиться между щитками и медленно поехать в сторону линии ворот — если голкипер видит ее, он бросится назад и попытается накрыть ее телом. И еще одна новинка: при опасных атаках вратарь выбивает шайбу из зоны.

Вообще, это сочетание "вратарь-штанга-шайба" может вызвать экстаз у настоящего фаната. Вот вам в качестве доказательства пример реального гола: после броска шайба ударяется в верхнюю штангу, подпрыгивает и подает вратарю на плечо, тот оглядывается в поисках шайбы, от этого движения шайба падает назад и вкатывается в ворота. Гол!

Как и раньше, все параметры игрового процесса можно изменять: скорость игроков, трение шайбы, частоту драк, точность бросков, перехват пасов — одним словом, все, что душе угодно. Таким образом, любой игрок — от начинающего до опытного — может получить хоккей своей мечты, потратив всего лишь 2-3 минуты времени на настройки.

Появившиеся в предыдущей версии NHL-карточки были убраны (шумный вздох облегчения). Но не совсем. Теперь эту чистерскую гадость надо собирать в онлайн-играх, чтобы там же (в онлайн-играх) ее и применять. Вопрос на засыпку: захотите ли вы играть с чистером? К счастью, при создании мультиплеерной игры карточки можно отключить. Единственный чистерский фокус, который доступен при игре с компьютером, — Game Breaker, да и он при ближайшем рассмотрении оказывается самым обыкновенным slow motion (здравствуй, Max Payne!). Game Breaker можно активировать после набора определенного количества очков, которые дают за выигрыш вбрасываний, забитые голы и победу в драках. При активации Game Breaker время ненадолго замедляется, а камера приближается к полю, давая возможность более точного прицеливания.

Увы, не обошлось и без недостатков, большинство из которых порождены самой обыкновенной кастрацией достоинств предыдущих версий.

Ну какому идиоту в EA, скажите на милость, пришло в голову убрать повторы опасных моментов игры, а также вставки с информацией об игроках? И не просто убрать, но заменить на заранее отрендеренные ролики: "прыжок через вратаря", "че ты сказал, козел?!" и "ща как дам больно!". Все это смотрится очень красиво, но смертельно надоедает уже к третьей игре. Нет и обещанной разработчиками game history — повторов острых моментов из предыдущих игр.

Практически без изменений оставлены убогие драки, глупости с травмами (жертву уносят, виновника травмы не удаляют) и жалкая breakaway-камера, которая больше мешает, чем помогает.

Анархия — мать победы

Большие изменения произошли в тактике и стратегии игры. Во-первых, теперь для четырех атакующих троек стратегия игры устанавливается **раздельно**. Рисуем огромный жирный плюс. И тут же рядом — рисуем минус: варианты атакующих стратегий урезаны вдвое. Остались: overload, crash the net и behind the net. Список стратегий игры в большинстве также был сокращен. В принципе, причина ясна. AI даже сейчас не дотягивает до такого уровня, чтобы адекватно отыгрывать все атакующие варианты. С другой стороны, выбор нападающими позиций для получения паса — выше всяких похвал: хоккеисты маневрируют, пытаются уйти с линии перехвата и уворачиваются от защитников. Наконец-то форварды научились входить в зону пробросом шайбы к дальнему бортику, а также освоили перепасовку броском через стенку за воротами. Красота!

Самый результативный способ забить гол — создать кучу-малу перед воротами противника. Пас, удар, подбор шайбы, снова пас, снова удар. Если защитники не сумеют прервать этот порочный круг, взятие ворот гарантировано. Вторыми по эффективности голами остались ван-таймеры, т.е. удары после паса без обработки шайбы. Единственный нюанс: бросать шай-



▲ Дэйв Андрейчук: снайперский бросок ветерана лиги.

бу лучше с минимально возможной дистанции. Также приносят результат и фронтальные прострелы игроками с сильным ударом. Только теперь шайба чаще всего не влетает в открытые ворота (вратари поумнели), а зверски рикошетит от штанг и щитков голкипера.

И последняя хорошая новость: похоже, EA удалось-таки избавиться от парашютов — этого бича предыдущих версий. Теперь угловые навесные броски в девятку не проходят. Да здравствует реализм!

Гоблины на льду

Переходим к печальному — к графике. У меня возникло подозрение, что ее делали в последний момент и поэтому не довели до ума. Графический движок игры был переписан с нуля и явно имеет большой потенциал. Для этого достаточно оценить анимацию игроков (она превосходна) и модели лиц ключевых игроков лиги (выглядят как живые). Лица менее известных хоккеистов напоминают результат неудавшегося евгенического эксперимента. Масла в огонь подливает отлично реализованная мимика: анимированный гoblin с выразительной мимикой — это гoblin в кубе! Удивляюсь, как до сих пор никто из игроков лиги не подал на EA в суд за оскорбление человеческого достоинства. Также отвратительно смотрится и форма игроков — в NHL 2002 было однозначно красивее. Единственное, что немного утешает — самостоятельно созданные игроки. Помните носатых уродов, которые генерились в NHL 2002? Теперь создаваемые игроки получаются красавцами хоть куда, не чета гоблинам. К сожалению, трибуны остались такими же убогими, зато зрители стали пожилее: теперь они не только жрут попкорн, заливая его колой, но и трубят в горны, рвут на себе волосы, общаются между собой и даже утешают друг друга.

Звуки тоже капитально обновились. Впервые в серии NHL они похожи на реальные: рикошеты, удары шайбы о борт, звуки падающих тел — все очень правдоподобно. Очень порадовала толпа, которая звучит динамично: когда положено, недовольно гудит, когда надо — радостно орет. Иногда можно услышать от-

дельные выкрики: "Пасуй! Ну пасуй же!", "Бросай!", "Откройся! Уйди с линии!". Все это слышится просто здорово. Комментаторы в игре все те же: Дон Тэйлор и Джим Хьюсон. Хьюсон опять играет роль клоуна и в течение всей игры сыплет шутками. Одним словом, к звуку претензий нет. Зато есть к музыке, которой, на мой взгляд, не хватает динамики и энергичности. Не драйвовая это музыка, не хоккейная. К счастью, ее можно заменить на свою, предварительно скачав с сайта игры утилиту Dirty Importer.

В хоккей играют настоящие мужчины

Новая NHL, вне всякого сомнения, удалась: превосходный геймплей, потрясающий реализм вкупе с играбельностью, замечательное звуковое сопровождение, приличная графика. Как обычно, не обошлось и без недостатков, но все они меркнут на фоне достоинств.

Если вы фанат серии, вы купите эту игру без всяких обзоров. Но благодаря удобному интерфейсу и потрясающей настраиваемости NHL 2003 идеально подходит и новичку. ■

Дождались?

Как известно, нововведения в серии NHL очень строго дозируются разработчиками. Но NHL 2003 — самый настоящий передел: практически новая игра.

95% Оправданность ожиданий

Геймплей	10.0
Графика	7.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мани" **9.5**



▲ Шайба коварно прошла под щитком.

Никита Старцев
nikstar@hotmail.ru

FIFA SOCCER 2003

Осень — самый футбольный период в году, как в России, так и во всем мире. Основные европейские чемпионаты и Лига Чемпионов стартуют в сентябре-октябре. Российское первенство заканчивается в ноябре. И именно в этот период начинается новый сезон футбола, но уже не реального, а виртуального.

Начинается он с выхода очередной игры из серии FIFA.

2003

В этом году к постоянной основе прибавилась приставка "2003". Но что от этого изменилось?

Каждый раз EA Sports скармливают нам целые кипы громких обещаний и красивых скриншотов. Мы с нетерпением ждем и еще за месяц до релиза начинаем украдкой поглядывать на стенды магазинов в поисках знакомой коробочки. И когда сей знаменательный момент (релиз, в смысле) происходит, мы, не задумываясь, покупаем. Но что скрывается в коробке — совсем другой вопрос.

Мне, как человеку, поставившему для себя крест на всей серии из-за пагубного влияния двух предыдущих версий (уж больно халтурно они

были сделаны), было особенно интересно поглядеть на новую "ФИ-ФУ". И я поглядел. Никакого особого восторга не испытал, разве что... Впрочем, об этом ниже.

Встречают по одежке

Качественная графика в играх от EA Sports уже никого не удивляет. Звание лучшего обязывает. Но дело в том, что картинка хороша только для футбольного симулятора, которых на свете не так уж и много. Не с чем сравнить, а, как известно, "на безрыбье..." — и дальше по тексту.

В этом году разработчики бросили все силы на полировку внешнего вида игроков. Так, футболисты обзавелись реальными лицами, более-менее нормальными прическами, новой анимацией и даже фамилиями на футболках. Деталей, правда, все равно маловато, но Дэвидс, как ему и положено, носит очки, а у Верона в ухе металлическое кольцо. Все как в жизни, ну или, по крайней мере, очень похоже.

Все бы хорошо, да канадцы настолько увлеклись, что на остальные "предметы интерьера" не обратили,

Жанр:	Футбольный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Издатель в России:	Софт Клуб
Похожесть:	Серия FIFA
Необходимо:	CPU 350MHz, 64Mb, 16Mb Riva TNT
Желательно:	CPU 700MHz, 128Mb, 32Mb GeForce 2 MX
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.fifa2003.ea.com



▲ Замах. Удар. Гол! Вратарь даже не шелохнулся.

мягко говоря, особого внимания. В итоге получилось, что вполне реальные игроки выходят на плоское зеленое поле, которое окружают картонные декорации трибун (иначе это никак не назовешь), на которых сидят размытые зрители. Фототекстуры совсем не гармонируют с наскоро отрисованными в "Фотошопе" мелкими деталями. Одни полицейские чего стоят: нечто, составленное из светло-зеленых квадратов, оно символизирует собой стражей порядка! Ужас, одним словом.

Начатая еще в FIFA 2002 традиция представлять игру в виде трансляции по телевизору была продолжена. Отныне перед матчем и после забитого мяча нам будут демонстрировать огромные эмблемы команд и счет прямо на поле. Повторы

сопровождаются всякими визуальными эффектами, которые порой просто раздражают. Лично меня стелетая картинка с эмблемой игры на черном фоне достала уже после второго матча. Ни о каком погружении в атмосферу футбола не может быть и речи. Какое там погружение, если нас пытаются убедить, что мы сидим дома на диване и просто смотрим матч по телеку?!

Провожают по уму

Как раз этого самого ума, а точнее, искусственного интеллекта, у виртуальных игроков и не хватает. Первые зачатки оного появляются только на полупрофессиональном уровне сложности. Выражается это в том, что компьютер наконец-таки



▲ Мяч медленно, но верно двигается к цели.



▲ Ловкость ног — и защитник не у дел.

начинает делать более-менее разумные передачи на нашей половине поля. На любительском же все нападающие считают своим святым долгом пробежать от самого центра поля и до наших ворот. В такой ситуации остановить чужую атаку не представляет особого труда — достаточно подбежать поближе и один раз нажать на кнопку "отбор" (не "подкат"), и все. Да и вообще, большинство движений компьютерных футболистов жестко заскриптовано, так что оригинальные действия можно увидеть крайне редко. С повышением сложности они просто начинают быстрее бегать, точнее бить, ну и финты использовать. Какой-то определенный тактический замысел углядеть в их действиях практически невозможно. Вся игра строится на индивидуальных противоборствах и передачах на свободного игрока.

Кстати, насчет скриптов. Теперь действия футболистов зависят от их расположения на поле. Так, в атаке при нажатии на "удар" игрок просто ударит по направлению к чужой штрафной площади. Если же защитник получает мяч и подвергается прессингу около своих ворот, то нередко можно увидеть, как он выби-

вает его за пределы поля, причем вполне осознанно. Смотрится весьма правдоподобно, если бы не абсурдность такого хода в некоторых ситуациях.

Отдельно хочется сказать о новой системе пасов. Отныне угадать, куда именно покатится мяч, когда он туда покатится и докатится ли до цели вообще — архисложная задача. Теперь компьютерные игроки не сразу реагируют на нажатие кнопки (почему — читайте ниже), поэтому происходит определенная задержка. Ее длительность варьируется от нескольких долей секунды до одной, а то и двух секунд. За это время ситуация на поле может коренным образом измениться, и только что казавшийся удачным пас может закончиться перехватом. Да и вообще, после любой передачи может произойти потеря мяча. Почему-то разработчики решили, что соперник понимает замысел пасующего намного лучше, чем его партнеры. Получается, что защитники бегут прямо к мячу, а нападающие — куда глаза глядят. Из-за этого в центре поля творится форменный бардак: какая-то мелкая возня с постоянными передача-

ми, отборами, отскоками и перехватами. Скучища.

Карл Гейм и Фридрих Плэй

Хотелось бы сразу сказать, что геймплей в значительной степени изменился. К счастью, уже нет былой аркадности происходящего и шаблонности комбинаций. В основном это произошло благодаря новой системе контроля мяча. Кожаная сфера больше не "прилипает" к ноге футболиста. При движении на скорости игроку приходится ее немного отпускать от себя, чем могут воспользоваться защитники соперника. По этой же причине мы не можем сразу же остановиться, поменять направление движения или сделать пас тогда, когда нам это заблагорассудится. Каждый раз игроку приходится догонять мяч и только потом выполнять какие-либо действия. С одной стороны, эта система имеет намного больше общего с действительностью, но с другой... Если сравнить ее с действиями реальных футболистов, то она покажется весьма условной и где-то даже неправильной. Такое поведение мяча, может быть, подходит для игры во дворе, но профессионалы способны обрабатывать и контролировать мяч намного лучше и увереннее.

Я уже говорил, что игра в пас не всегда приносит желаемый результат. Поэтому по большей части приходится уповать только на индивидуальные действия нападающих. Резкая смена направления движения добавляет головной боли обороне, игроки которой элементарно не успевают за вашими действиями. А если еще и финт правильно использовать, то успех обеспечен.

Но на этом проблемы не заканчиваются: надо еще и в ворота попасть. Из-за пределов штрафной площади сделать это очень трудно, но возможно. Придется слегка потренироваться, и тогда у вас время

от времени будет получаться. В этом году разработчики кардинально переработали весь процесс забивания голов. Попадать в створ стало труднее, но уж если попадешь — в большинстве случаев гол обеспечен. Из-за такого расклада влияние мастерства вратарей на исход игры практически сошло на нет.

Россия в FIFA 2003

Наверное, вы уже слышали, что в новой игре от EA Sports нет больше российских клубов. Ни настоящих, ни замаскированных. Осталась лишь сборная, которая, между прочим, недалеко ушла от своего реального прототипа. Естественно, есть претензии к рейтингам (Пименов — звезда мирового масштаба), но, в общем-то, все не так уж и плохо. К тому же канадцы наконец-то сподобились на создание официального редактора (его, правда, придется скачивать из Интернета), так что вам ничто уже не помешает воссоздать свой любимый клуб, а то и всю премьер-лигу.



Можно еще много чего написать про новый футбольный симулятор от наших канадских друзей. Например, то, что мяч по своим физическим свойствам теперь больше напоминает пакет с мусором. Или что номера на футболках игроков неправильного размера. В крайнем случае, расписать все недостатки нового геймплея. Но дело в том, что если вы действительно любите футбол, эта игра вам понравится в любом случае. Хотя бы потому, что ничего лучше никто до сих пор все равно не сделал. А размах моей критики — он больше от высоких требований, которые я предъявляю к любому виртуальному футболу. ■

Дождались?

Те, кто не ждал ничего особенного от очередной "ФИФЫ", не будут разочарованы. Обидно только, что в Канаде не очень любят футбол.

80% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 8.0
Графика	●●●●●●●●●● 7.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 8.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 8.0



▲ К сожалению, точность на этот раз подвела. Но я-то знаю, что через мгновение будет еще один удар...



ИСТОРИЯ СПЕЦНАЗА

Введение

Изучать историю спецназа настолько же интересно, насколько и сложно. Львиная доля сведений практически по всем подразделениям является строжайшей тайной. В качестве примера можно привести тот факт, что правительство США до сих пор официально не признало существование Delta Force. Информация по другим подразделениям так же жестко дозируется — в открытые источники поступают в основном общие сведения.

Следует отметить, что до сих пор не выработано единой позиции в отношении даты появления первых спецподразделений — цифры, приводимые в разных источниках, порой отстоят друг от друга на тысячелетия. Первые формирования, аналогичные спецназу, существовали еще в эпоху Александра Македонского. Они комплектовались из самых лучших воинов и использовались как для охраны высшего военного руководства, так и для проведения специальных операций, выполнение которых по тем или иным причинам нельзя было поручить регулярным войскам.

Однако большинство источников придерживается мнения, что активное развитие войск специального назначения началось лишь в первой половине XX века. Именно тогда стали создаваться подразделения, в которые не просто отбирали самых лучших солдат, но и обеспечивали им мощную подготовку с учетом предполагаемой специфики действий.

Поэтому наш дельнейший рассказ пойдет об истории становления спецназа в XX веке. И начнем мы с Первой мировой войны.

Перемены на Западном фронте

Первая мировая война. 1915 год. Ситуация на Западном фронте постепенно стабилизируется, и начинается позиционное противостояние. Обе стороны фронта фактически превращены в гигантские, глубоко эшелонированные крепости. Получить преимущество традиционными средствами в подобных условиях практически невозможно. Обе стороны перемалывали тысячи и тысячи солдат во время наступлений, однако это не приводило к какому-либо значительному результату.

Поэтому на некоторых участках фронта стали прибегать к помощи специально сформированных штурмовых групп. Сначала группы комплектовались солдатами из Новой Зеландии, Канады и Австралии, где им даже придумали специальное название — «каскадеры». В штурмовые

Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Слово «спецназ» знают все. С разного рода «рейнджерами», бойцами Delta Force и прочими «морскими котиками» многие из нас встречались в играх. Обещают рандеву и со знаменитой российской «Альфой». Однако многие ли знают специализацию и историю реальных прототипов спецподразделений, задействованных в столь большом количестве игр? Наверное, нет. Обычно в глазах обывателей спецназ — это наикрутейшие солдаты, одинаково великолепно владеющие всеми видами огнестрельного и холодного оружия и способные голыми мускулистыми руками отправить на кладбище батальон пехоты. На практике же все намного глубже. Спецназ — это именно подразделения *специального назначения*. И специализация некоторых подразделений узка настолько, что сложившееся представление о «крутых мужиках, способных за доли секунды уничтожить все, что движется» для них иногда просто оскорбительно.

С нынешнего номера мы начинаем цикл статей, посвященных подразделениям специального назначения. На наших страницах все желающие смогут пройти достаточно полный ликбез по рассматриваемому предмету и узнать немало интересного о структуре, назначении и самых знаменитых победах и провалах спецподразделений разных стран.

Ну а начнем мы, как водится, с истории. С истории создания спецназа.

Часть I: Становление

группы обычно брали только добровольцев. Однако, несмотря на это, недостатка в желающих не было, и поэтому командование всегда могло отбирать самых лучших.

Целью штурмовых групп был незаметный выход к укреплениям противника и последующее стремительное нападение. В случае удачных действий штурмовой группы к наступлению подключались основные силы. Помимо стандартного вооружения солдаты штурмовых групп снабжались легкими пулеметами, минометами, огнеметами, огромным количеством гранат и взрывчатки, а также средствами для ведения рукопашного боя в окопах.

К 1916 году структура укреплений на фронте претерпела значительные изменения — уже практически не строили сплошных линий окопов, а использовали отдельные укрепленные огневые точки, находившиеся в десятках метров друг от друга. Подобная структура лучше защищала оборонительные линии от артиллерийского огня. Однако и эффективность действий штурмовых групп в подобных условиях заметно возросла. Теперь появилась возможность проникать вглубь позиций противника, пользуясь удаленностью сторожевых точек, погодными условиями и эффективными средствами маскировки. Находчивым австралийцам пришлось придумать очередной термин — «свободное проникновение».



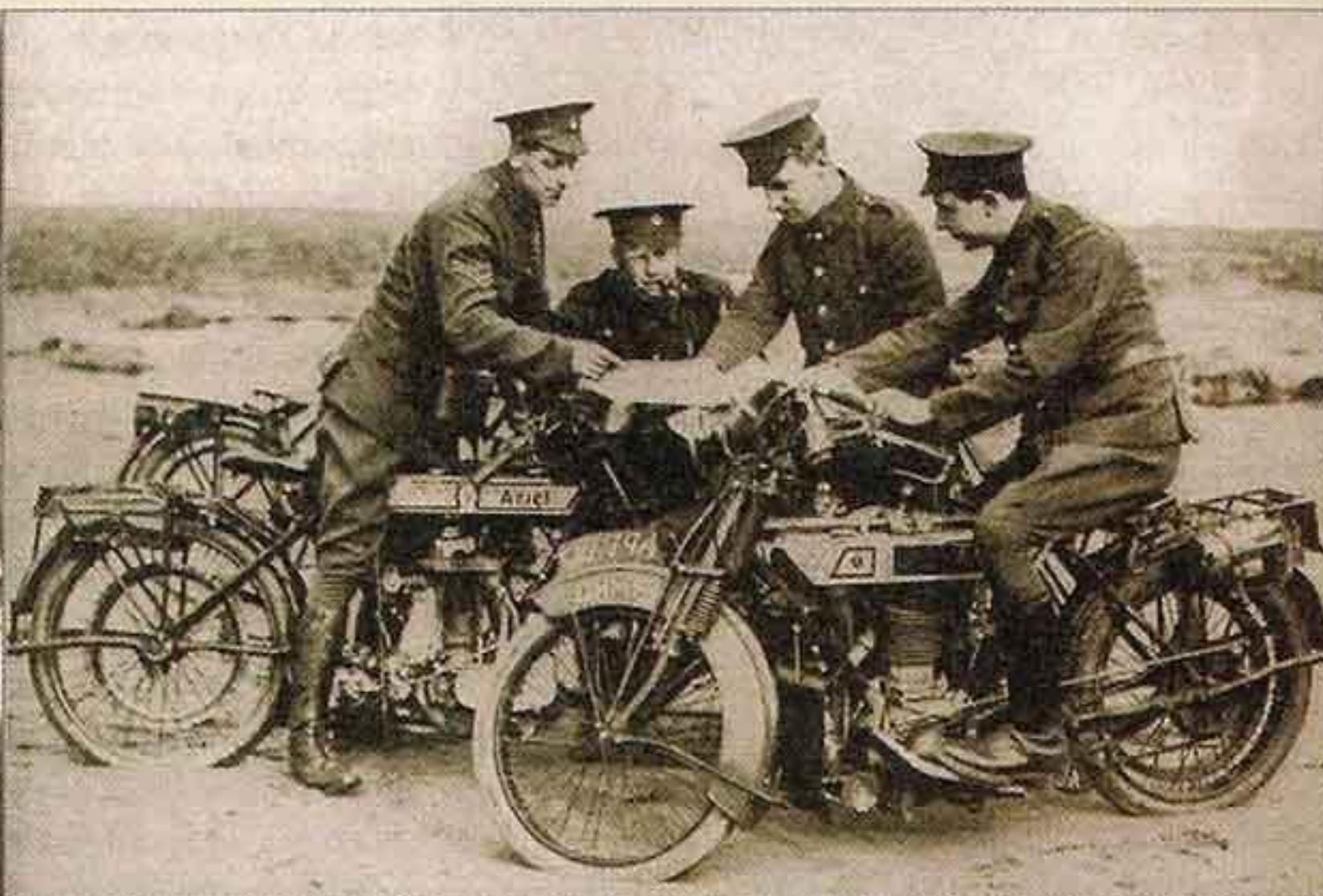
1-я пехотная дивизия США. Та самая, которой предстояло в 1919 году десантироваться в самое сердце Бельгии.

Англичане, французы, итальянцы и немцы постепенно тоже стали использовать штурмовые группы. Но это были уже не «стихийные» временные отряды добровольцев, а регулярные подразделения, входившие в состав боевых частей. Однако их тактика ничуть не отличалась от тактики «каскадеров» — все то же «свободное проникновение» в тыл врага и стремительный удар по укреплениям, переходящий в крупномасштабное наступление основных сил.

В 1916 году генерал немецкой армии Эрих фон Людендорф во время визита на Западный фронт увидел в действии один из регулярных штурмовых батальонов. А уже через несколько месяцев был издан приказ о создании штурмовых дивизий. Но, несмотря на ряд головокружительных побед, создание штурмовых дивизий оказалось ошибкой. Через некоторое время их численность составляла уже четверть от всего состава немецкой армии на Западном фронте, что привело к катастрофическому падению уровня подготовки личного состава. Если в элитные штурмовые батальоны подбирали лучших из лучших, то при комплектации массовых штурмовых дивизий подобный подход был уже невозможен. В 1918 году во время германского наступления на части 5-й Британской армии штурмовые дивизии должны были играть ключевую роль.



Гранаты — излюбленное оружие штурмовых групп Первой мировой.



Современная техника во время Первой мировой войны использовалась только в элитных подразделениях. Например, английская разведка лихо разъезжала на мотоциклах, а немецкая — на велосипедах.

Но надежды германского командования не оправдались: немецкая армия несла огромные потери, а линия фронта англичан хоть и трещала по швам, но рваться вовсе не собиралась. Штурмовые дивизии понесли огромные потери и были отведены с фронта. А пришедшие на их место армейские части не смогли стать полноценной заменой. Именно этот

провал и стал одной из причин поражения Германии в Первой мировой войне.

Впрочем, создание штурмовых подразделений было не единственной попыткой противоборствующих сторон переломить ход боевых действий с помощью новаторских способов ведения войны. Например, в 1918 году Британский Королевский военный флот предпринял несколько попыток морского десанта. По плану, подготовленному вице-адмиралом Роджером Кейсом, было решено уничтожить немецкие базы подводных лодок в Зеебрюгге и Остенде, заблокировав каналы, ведущие к портам, с помощью затопленных кораблей, и сделать это должны были солдаты 4-го батальона Королевской

морской пехоты.

Операция, начавшаяся 23 апреля 1918 года, закончилась провалом. Группа кораблей, направлявшихся в Остенде, не смогла найти вход в порт и вернулась на базу. В Зеебрюгге морским пехотинцам ценой огромных потерь удалось заблокировать вход в порт, однако уже через несколько суток немецкие инженеры восстановили передвижение по каналу. Но, несмотря на явный провал, английскому командованию удалось выдать операцию за успешную и отвлечь внимание британцев от поражений на Западном фронте, что весьма положительно сказалось на моральном духе.

В то время как англичане проводили морские десанты, командование вооруженных сил США уже вновь задумывалось о десанте воздушном. К концу Первой мировой войны в распоря-

жении войск имелось относительно надежное оборудование для проведения десанта, а также бомбардировщики, способные после небольших изменений в конструкции брать на борт достаточно большие отряды. Да и никто не ожидал, на фоне активного наступления немцев на Западном фронте, что война неожиданно окончится в 1918 году. Прогнозировалось, что боевые действия будут длиться как минимум до начала 20-х годов. Поэтому командующий ВВС США генерал-майор Уильям Митчелл приступил к разработке плана грандиозного воздушного десанта, способного переломить ситуацию на Западном фронте и привести к поражению Германии. Десант предполагалось провести не раньше первой декады 1919 года, когда в распоряжении союзников окажется достаточное количество тяжелых бомбардировщиков Handley Page V/1500, способных нести на своем борту достаточное количество десантников. Планировалось, что более 200 подобных самолетов при поддержке бомбардировщиков и истребителей сбросят в Бельгии части американской 1-й пехотной дивизии (которую к тому времени собирались реорганизовать в парашютную) вместе с большим количеством снаряжения и легкой артиллерией. Однако этим планам было не суждено сбыться — 11 ноября 1918 года было подписано перемирие.

Английский полковник и немецкий генерал

Весна 1919 года. Полковник Томас Эдвард Лоуренс возвращается с Ближнего Востока. Будучи в прошлом талантливым археологом, выпускником Оксфорда и агентом МИ-4 (арабское бюро британской разведки), этот англичанин добился потрясающего успеха в несколько непривычной для него области — создании партизанских отрядов. Для освобождения Хиджаза (в наши дни входит в состав Саудовской Аравии) от турецких частей Лоуренс создал целую партизанскую армию, состоявшую в основном из кочевых арабских племен. Этой куда хуже подготовленной и обес-



Генерал Пауль фон Леттов Форбек.



Эрих фон Людендорф. Именно благодаря ему германские штурмовые батальоны были доведены до размера дивизий.

печенной двухтысячной армии удалось освободить практически весь Аравийский полуостров от пятнадцати тысяч отменно вооруженных турков — причем потери арабов были минимальны. Подобная удача стала возможной благодаря отменной организации разведки и принятию адекватных обстановке решений. Лоуренс сосредоточился не на противодействии хорошо вооруженным и организованным регулярным частям, а на уничтожении материальной базы. «Уничтожение турецкого моста либо железнодорожной линии, машины или орудия, взрыв склада боеприпасов для нас было выгоднее, чем убийство турка» — написал позже Лоуренс в своей книге «Семь Столпов Мудрости».

Практически в то же самое время в Берлине немецкий народ приветствовал своих героев. Из немецкой колонии в Восточной Африке — Танганьики (в наши дни входит в состав Танзании) — возвращались 192 солдата «штуцгруппен» (охранные войска) под командованием генерала Пауля фон Леттова Форбека. Ситуация, в которую попали солдаты «штуцгруппен», была в чем-то аналогична ситуации Лоуренса и его партизан — Танганьика со всех сторон окружали территории, подконтрольные странам Антанты. Поэтому во время Первой мировой войны размещавшиеся там немецкие части практически не получали помощи из Германии. Власти Танганьики настаивали на капитуляции, однако Форбек не стал выполнять их требования. Свои скудные силы — 2732 человека (из них только 10% — немцы, прочие — местное население) — генерал поделил на 14 рот. К каждой роте был приписан крупный отряд туземных носильщиков — это заметно повышало мобильность. Роты действовали самостоятельно, во время крупных операций допускались совместные действия. Уже через некоторое время стало ясно, что избранная Форбеком тактика была правильной — его солдаты нанесли сокрушительное поражение отменно вооруженному восьмидесятичному английскому корпусу, высадившемуся в порту на северо-востоке Танганьики. Позже Форбек разделил свои роты на звенья по 10 человек. В начале 1915 года они проникли на территорию Кении и изрядно повредили железнодорожную линию, связывавшую Кению с Угандой, в результате чего сообщение с последней стало затруднено. Это привело противников Форбека в ярость — на его бойцов была организована масштабная охота, в которой принимали участие до 350 тысяч солдат из состава колониальных сил. Однако эти действия были безуспешны — солдаты Форбека сложили оружие только в ноябре 1918 года, после подписания соглашения об окончании войны. За четыре с половиной года они потеряли менее 500 человек. Потери союзников от подразделений Форбека за тот же период составили около 80 тысяч человек.



Солдаты Королевской морской пехоты.

Результаты тактики Лоуренса и Форбека произвели значительное впечатление на английское и немецкое командование. Их книги (Форбек, вернувшись в Германию, также написал книгу — «Воспоминания о Восточной Африке») внимательно изучались и анализировались. На Лоуренса даже обратил внимание Уинстон Черчилль — в то время военный министр Англии.

Ни рассмотренные в предыдущей главе штурмовые группы, ни партизанские отряды еще нельзя считать полноценными подразделениями специального назначения. Но сходство с современным спецназом налицо: они комплектовались из наиболее опытных солдат, оснащались самым современным вооружением и действовали в условиях значительного численного превосходства противника. Именно поэтому штурмовые группы и партизанские отряды времен Первой мировой войны принято считать прародителями современных войск специального назначения.

Путь СССР. Короткий путь

Практически сразу после Первой мировой войны инициативу создания парашютных подразделений подхватил Советский Союз. В 20-е годы занятия парашютным спортом стали популярны как среди мирного населения, так и в армии. В 1929 году действовавшие в Средней Азии части Красной армии активно использовали небольшие отряды парашютистов. При формировании этих соединений отдавалось предпочтение хорошо подготовленным офицерам, поэтому парашютисты были негласной элитой Красной армии.

В условиях огромной территории СССР мобильные парашютные соединения оказались чрезвычайно эффективными. В начале 30-х годов начальство НКВД предложило создать регулярные группы размером не более взвода. Однако Сталин и ряд высших военачальников Красной армии высказались против подобного предложения. Вместо этого в Ленинградском округе было создано первое регулярное соединение парашютистов, размеры которого быстро увеличивались. В 1935 году численность советских парашютистов уже достигла дивизии, части которой провели показательные прыжки во время знаменитых Киевских маневров, куда были приглашены военные наблюдатели из многих западных стран. Однако групповые прыжки двух с половиной тысяч парашютистов оказались настолько же эффектными, насколько неэффективными. Парашютисты приземлялись на огромном расстоянии друг от друга и тратили непозволительно много времени на выход к местам сбора, что говорило о их низкой подготовке. Единственным, на кого прыжки советских парашютистов произвели впечатление, оказался глава немецкой делегации полковник Курт Штудент. Позднее именно благодаря этому человеку в Германии была создана легендарная 7-я воздушная дивизия, чьи действия значительно повлияли на ход Второй мировой войны.

Впрочем, немецкие парашютисты — уже совсем другая история. Факт же остается фактом: СССР в предвоенные годы не воспользовался шансом создать полноценные подразделения специального назначения.

Германия — родина спецназа?

В конце декабря 1918 года немецкая армия была демобилизована. Значительное число бывших солдат быстро попали в сферу влияния политических партий, боровшихся за власть в Германии и создававших для поддержки своих действий полувоенные формирования. Кроме того, существовали и официальные добровольческие формирования, разрешенные версальским мирным договором и предназначенные для подавления революционных настроений. Среди добровольцев также было много бывших солдат. Уже весной 1919 года произошли первые стычки между «армиями», которые принадлежали разным партиям. Например, практически весь март 1919 года на улицах Берлина шла настоящая война между отрядами коммунистов и Кильской морской бригадой, которая поддерживала нового немецкого канцлера Фридриха Эберта. Победу одержали последние — в основном благодаря своей отменной военной подготовке, полученной на фронтах Первой мировой.

А в январе 1919 года майором Йозефом Бишоффом была основана «железная дивизия», действовавшая за пределами Германии — на территории Пруссии и Латвии. Бойцы «железной дивизии» с переменным успехом боролись как с революционными силами на территории этих стран, так и с Красной армией. Именно они стали первыми украшать свое обмундирование свастикой — древнегерманским знаком удачи, который позже стал главным нацистским символом.

В начале 1920 года, когда угроза революции миновала, а правительственные добровольческие отряды начали представлять собой серьезную военную силу, от правительства Германии потребовали их роспус-

ка. Правительству пришлось согласиться. Однако расформированы были только добровольческие отряды — полувоенные формирования, подчинявшиеся разным политическим партиям, продолжали создаваться.

В 1920 году бывший военный ефрейтор немецкой армии Адольф Шикльгрубер (Гитлер) становится лидером национал-социалистической немецкой рабочей партии (NSDAP). Важным элементом политики NSDAP был упор на физическую подготовку ее членов. Для этого при партии было организовано спортивно-гимнастическое объединение, из воспитанников которого стали формировать частные военизированные соединения, названные СА. Данное формирование использовалось как для охраны вождей NSDAP, так и в качестве средства силового решения возникающих проблем. В начале 20-х годов из состава СА была выделена специальная «штурмовая группа Гитлера», предназначавшаяся для охраны вождя.

В 1923 году после неудачной попытки свержения правительства Баварии Гитлер был арестован, а его «штурмовая группа» — расформирована. Однако уже в конце 1925 года, сразу же после освобождения, Гитлер приступает к формированию из членов СА нового подразделения — СС («SchutzStaffel» — охранный отряд). Гитлер четко структурировал силы NSDAP — СА была уготована роль массового военизированного формирования, СС же являлась элитной гвардией, преданной лично вождю. В 1933 году, после прихода Гитлера к власти, в составе СС была выделена Гвардия канцлера, названная Гвардейским полком СС имени Адольфа Гитлера (СС Лейбштандарт). Отбор во все части СС был очень жесткий — пристальное внимание первым делом уделялось партийной благонадежности претендента. Впрочем, несмотря на это, у большинства членов СС имелся и внушительный военный опыт — многие из них во время Первой мировой служили в штурмовых частях



Турция во время Первой мировой обладала хорошо вооруженной и обученной армией. Но это не помешало ей потерпеть поражение от горстки туземцев под предводительством полковника Лоуренса.



или партизанских отрядах Форбека.

До начала Второй мировой численность СС строго ограничивалась рамками жестокого отбора. Для поступления в СС Лейбштандарт также требовалось предоставить свидетельства о рождении и браке всех членов семьи, дабы командование смогло удостовериться в арийском происхождении претендента.

Боевое крещение СС Лейбштандарт состоялось в ночь с 30-го июня на 1-е июля 1934 года, которая позже была названа «ночью длинных ножей». К тому времени в верхушке NSDAP произошел серьезный раскол — руководитель СА Эрнст Рем требовал проведения обещанных в программе партии общественно-политических реформ. Гитлера же подобный курс не устраивал, поэтому Рема и ближайших его сподвижников было решено ликвидировать. Солдаты из СС Лейбштандарт отлично справились со своей

задачей и были щедро награждены Гитлером, командующего гвардией Зеппа Дитриха повысили до звания обергруппенфюрера СС.



Некоторые специалисты считают именно СС Лейбштандарт первым современным подразделением специального назначения. Численность Гвардии канцлера строго ограничивалась, а при отборе и подготовке личного состава учитывалась последующая специализация на решении внутренних проблем вроде подавления народных восстаний. СС Лейбштандарт не входила в состав армейских подразделений, а подчинялась напрямую Гитлеру.

Но после начала Второй мировой войны СС Лейбштандарт стремительно стала терять свою элитарность. На ее место пришли армейские спецподразделения, более актуальные в военное время.

Впрочем, о действиях подразделений специального назначения во время Второй мировой войны мы расскажем вам в следующем номере. ■



ФРАКЦИОННЫЕ КУЩУ

TanaT
(TanaT@hotmail.ru)

Обзор файловых менеджеров нового поколения

Файлменеджеры. Сотни статей. Тысячи обзоров. Но выходят новые версии программ, и тема снова становится актуальной. В №10 "Игромании" за 2001 год мы уже публиковали обзор лучших программ этого класса. Повторяться не хочется. Поэтому бегом на наш компакт, где вас ждет прошлогодняя статья. А мы предлагаем вашему вниманию своеобразный апдейт к ней, в котором рассмотрены только новшества, которые появились в свежих версиях файловых менеджеров. Возможно, кто-то из программ сумел вырваться вперед, кто-то остался в гонимом на выживание, а кто-то сохранил прежние позиции...

На подиум постеснялись выйти Norton Commander, Dos Navigator, Volkov Commander и другие оболочки, история которых старше судьбы самой ОС Windows. Ни одну из этих программ нельзя назвать файловым менеджером для Windows. А вот настоящие файловые менеджеры, которые не чужаются своего имени, на сцене появились. Встречайте! Обновленные: Far (как представитель "старой школы"), Frigate (новая очень мощная и перспективная разработка), "ДИСКО Командир" (отечественная разработка, как и Far) и Windows Commander (без комментариев).

И еще одно. Мы решили не проводить уже привычный для вас "рейтинг Мани". Рассматриваемые программы очень похожи по удобству и функциональности. Каждая достойна высшей оценки. Но у одной utility лучше развита одна группа мышечных функций, у других — совсем другие. Выбирайте программу, исходя из того, какие функции вам больше нужны в работе.

Far Manager 1.70 Beta 4

Разработчик: Евгений Рошаль

Размер: 1211 КБ

Лицензия: Freeware

Язык интерфейса: Русский, английский

www.rarsoft.com

По сравнению с другими ФМ, Far развивается очень медленно. Со времени нашего предыдущего обзора он приобрел лишь еще одну бета-версию (для справки, Frigate с версии 1.3 дорос до 3.014, а Windows Commander с 4.53 добрался до отметки в 5.11). Поэтому добавить что-нибудь новое к уже сказанному сложно.

В последней бете появилось много новых горячих клавиш, например, для помещения полного пути к выделенному файлу в буфер обмена (Ctrl+Alt+Ins), для работы с плагинами (Alt+Shift+F9), для просмотра view/edit history (Alt+F11) и т.д. Полный список нововведений можно посмотреть здесь: www.rarlab.com/far/WhatsNew.txt.

Что касается остальных достоинств Far, то нужно напомнить основные из них:

— полная интеграция с архиваторами;

- мощный встроенный FTP-клиент;
- поддержка протоколов NNTP/SMTP/POP3/IMAP4;
- бесплатная регистрация для граждан xUSSR;

В целом же Far почти не изменился. Его основным недостатком по-прежнему остается работа лишь в текстовом режиме (Far — это консольное приложение, и GUI ему доступен лишь на уровне старых ДОСовских приложений). Мы не станем заострять внимание на том, что Far от этого теряет, так как все станет на свои места при рассмотрении оставшихся ФМ (все из которых являются оконными Windows-приложениями).

Windows Commander 5.11

Разработчик: Christian Ghisler

Размер: 1371 КБ

Лицензия: Shareware (28\$)

Язык интерфейса: Английский

www.ghisler.com

Должны признаться, этот ФМ заслужил новую версию. Судите сами, последний Windows Commander обладает следующими особенностями:

- полная поддержка WinXP (исправлены последние ошибки из-за несостыковки ФМ и этой ОС);
- встроенная поддержка архиватора RAR 3 (раньше нужно было прописывать пути, и не все пользователи знали, как это сделать, хотя все очень просто);

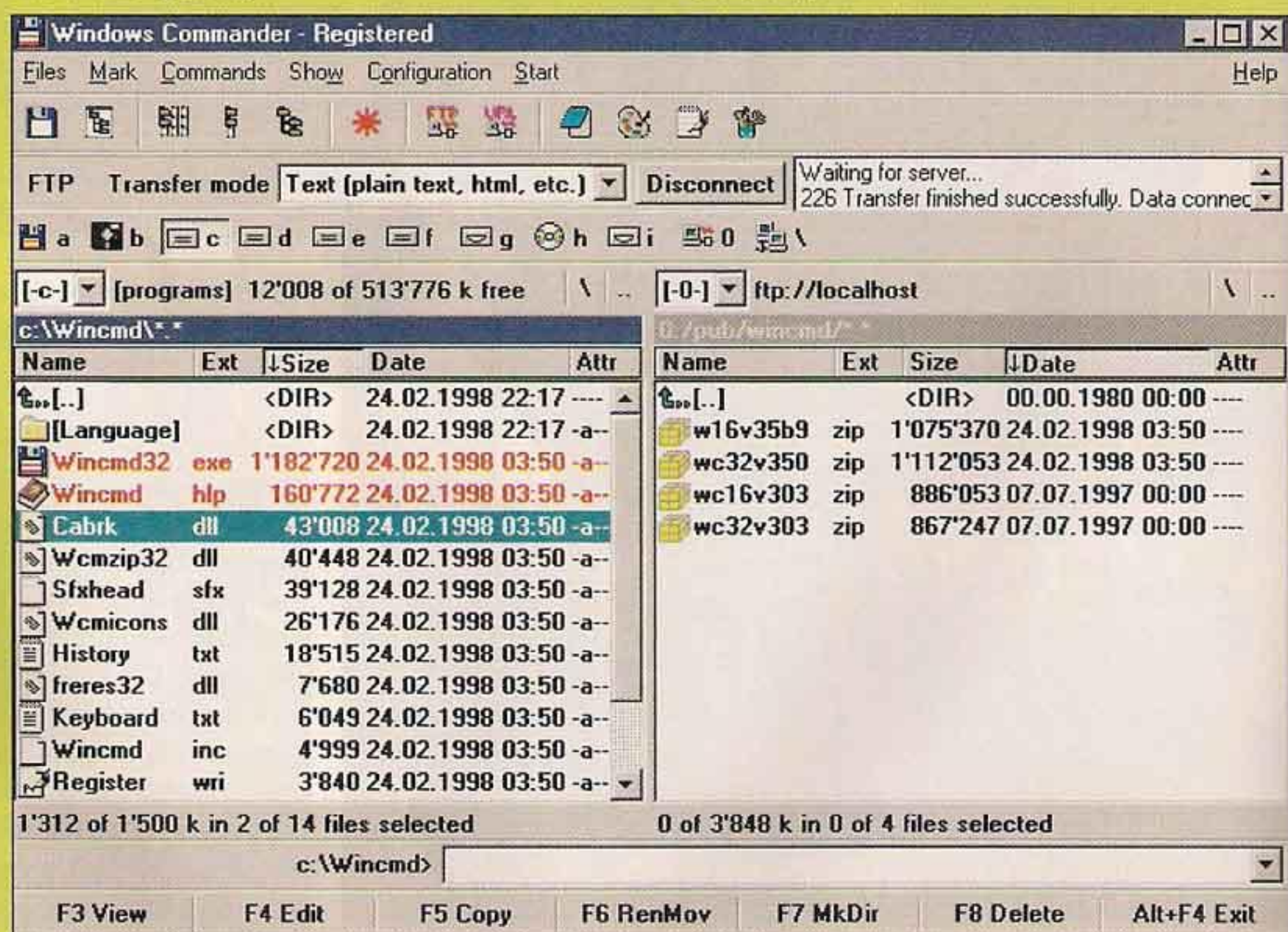
- встроенные TAR и GZ архиваторы;
- фоновый менеджер закачек;
- поддержка до 5 прокси в FTP-клиенте;
- подсчет CRC и контрольных сумм файлов и запись их в SFV-формат;
- фоновая работа с HTTP/FTP, а также установка ограничения на скорость трафика;
- и много всего другого.

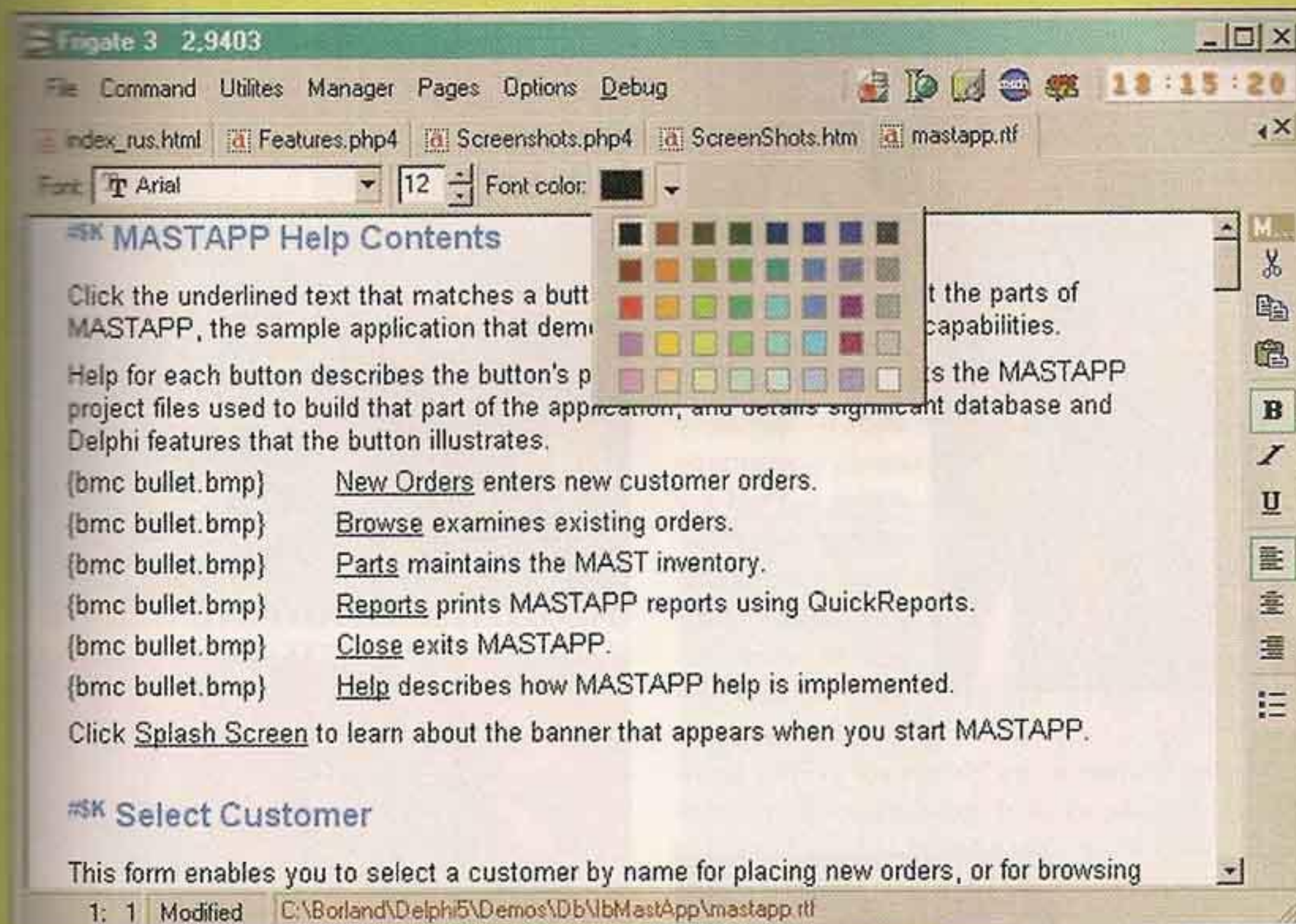
Windows Commander заслуженно считается одним из лучших файловых менеджеров. Пользователям нравятся возможность настройки интерфейса (до мелочей), встроенный текстовый редактор и масса горячих клавиш.

К бонусам этого ФМ можно также отнести возможность апгрейтить любую предыдущую версию WinCommander до последней. Для этой цели на сайте разработчиков есть специальный апдейт.

О минусах. Хотя WC и сочетает привычные всем старые нортоновские горячие клавиши с новыми Win-комбинациями, некоторые очень полезные возможности Win остались нереализованными. К примеру, хотя вы и можете выделить один файл и перетащить его куда-то, делать это придется старым ДОСовским способом — пометить файл с помощью клавиатуры или мышки, а не поместить нужные файлы в рамочку, которую можно растянуть мышью. Так же в WC отсутствует контекстное меню.

Если быть объективным, то этот ФМ смотрится намного лучше Far. Но это если не считать его цены...





Фригате 3 бета 14

Разработчик: Helmsman
Размер: 6.23 МБ
Лицензия: Shareware (300 р.)
Язык интерфейса: Английский
www.frigate3.com

В предисловии к этой статье мы сказали, что Frigate — это новая, мощная и перспективная разработка. Перейдем к доказательствам.

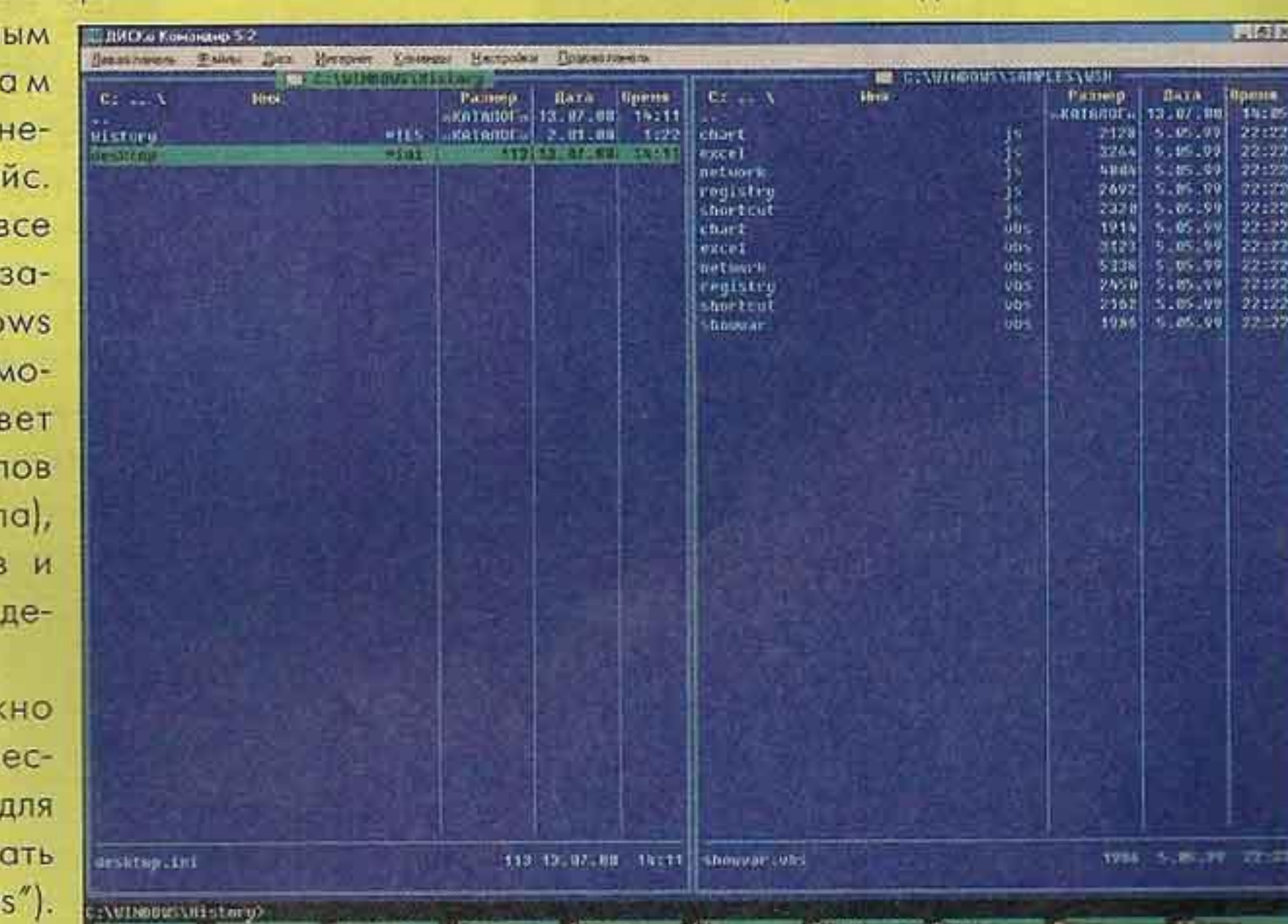
Во-первых, этот ФМ является обладателем многих наград. Например, от "5 Stars Shareware", "TuCows" и "ListSoft". Во-вторых, Frigate очень функционален. Он полностью поддерживает Drag&Drop (чего не хватает Windows Commander), способен осуществлять одновременно любое количество файловых операций, имеет контекстное меню, способен сравнивать директории, имеет мощный текстовый редактор (позволяющий полноценно работать с rtf-файлами), поддерживается подсветка синтаксиса многих языков программирования (C/C++/Java/Pascal/Perl/VBScript/HTML/XML) при редактировании текстов. Отдельно стоит отметить наличие калькулятора, будильника, записной книжки, просмотрщика буфера обмена, менеджера информации о системе и других приятных мелочей. Конечно, сегодня этим никого не удивишь, но поддержка таких

"фенечек" появилась лишь в последних версиях ФМ, так что это — безусловный плюс.

Из старых бонусов Frigate сохранил просмотрщик большинства графических форматов, проигрыватель музыки, работу с FTP, индикатор системных ресурсов и полностью настраиваемый таймер.

К субъективным преимуществам Frigate можно отнести интерфейс. Здесь подходит все то, что было сказано о Windows Commander. Вы можете менять цвет фона, имен файлов (для каждого типа), иконки у файлов и т.д. и т.п. Полная демократия.

Frigate можно без зазрения совести назвать ФМ для Windows (не путать с "под Windows"). Он позволяет двумя щелчками мыши открыть рабочий стол (в Far для этого нужно было насильно открывать C:\Windows, потом долго искать папку "Рабочий стол"). А вся работа с Windows практически и строится на удобстве и функциональности рабочего стола. Так же Frigate обеспечивает переход по ярлыкам в том случае, если они указывают на папку (то есть он не будет тупо плясать на файл Парка.lnk и думать: "Неужели пользователь хочет, чтобы я открыл его в текстовом редакторе?!").



В предыдущем нашем обзоре упоминалось, что Frigate работает крайне нестабильно. Сегодня это уже не так. Он способен

выполнять кучу операций одновременно и никакой нестабильностью уже не пахнет (действительно, со времени последнего обзора Frigate нарастил целых ДВЕ полноценных версии — не путать с сотыми или десятными версиями).

Сколько бы мы дифирамбов не пели этому ФМ, нужно отметить, что он еще очень молод. А самым беспристрастным судьей, как известно, является время. Так что окончательные выводы делать пока рано.

ДИСКО Командир 5.2

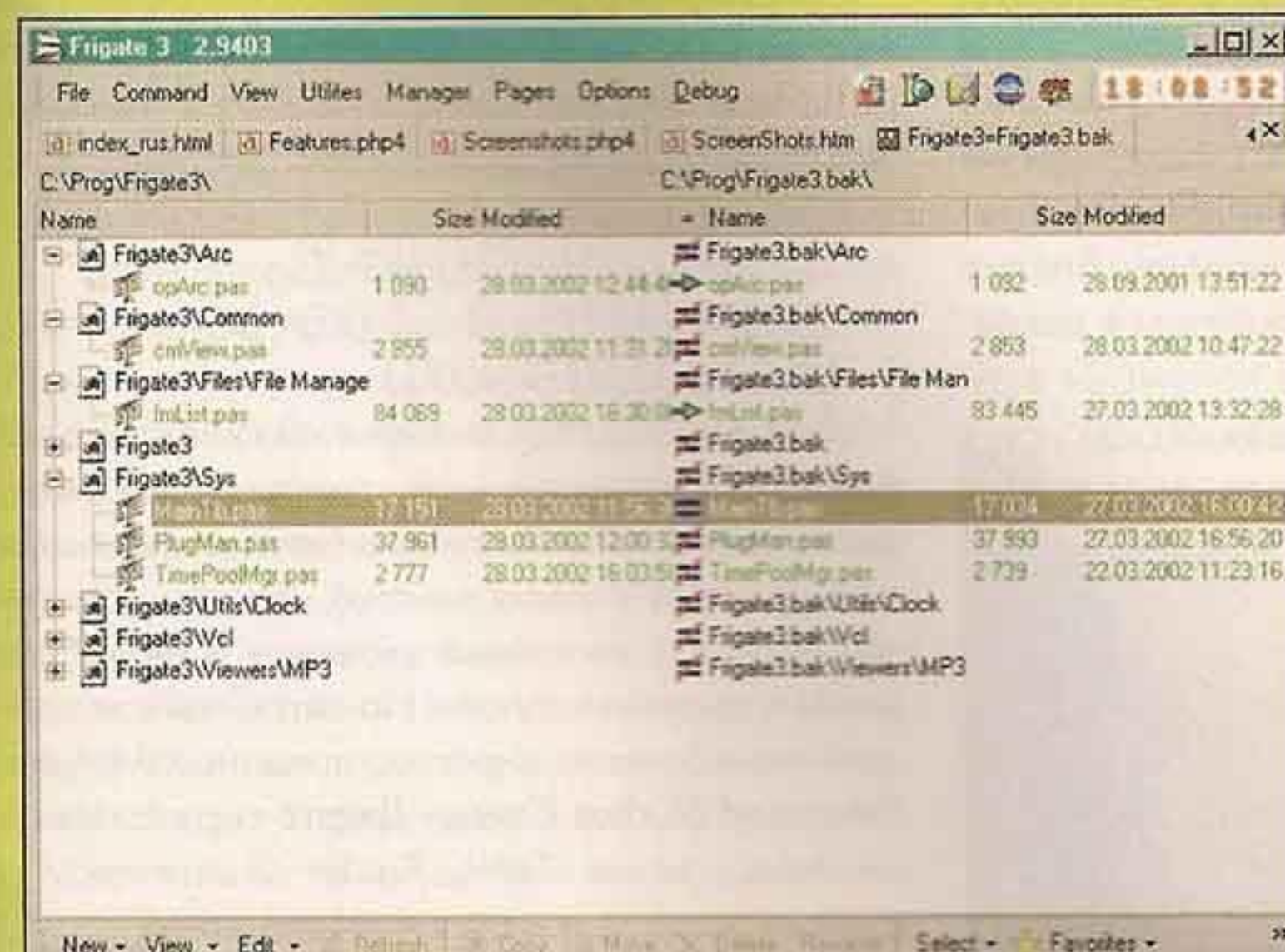
Разработчик: Компания Арсеналь
Размер: 3.31 МБ
Лицензия: Shareware (\$20)
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.ars.ru

Об этой программе говорить почти нечего. Ее можно описать тремя словами: "Нортон под Винду". Так оно и есть. Зеркальное отображение старого и доброго мамонта в нынешних условиях. Это накладывает определенные ограничения, в частности — аскетично устроено редактирование настроек интерфейса (лишь шрифт и фон можно менять). С недавнего времени появилась возможность подключать плагины, но их еще не так много, чтобы поднять функциональность этого ФМ до нужного уровня.

Конечно, ДК не лишен многих современных наворотов, как то: FTP-клиент, просмотрщик графики... Правда, собственным текстовым редактором он так и не обзавелся (предлагает использовать либо "Блокнот", либо еще что-нибудь на выбор).

В общем, ДК проповедует спартанский стиль "Нортон", простоту и ненавязчивость.

Так что при случае — проверьте, есть ли у вас деньги в кармане, и... А почему, собственно, сразу — деньги? Да, повелось так, что за лучший софт приходится платить. Вы, конечно, можете остановить свой выбор на Far. Но все-таки даже в характеристиках этой программы на сайте разработчиков в качестве платформы указана DOS. Так что придется раскошелиться на действительно хороший менеджер под Windows. А пока что — наслаждайтесь бесплатными версиями всех программ с нашего CD. ■



НОВЫЕ ВРЕМЕНА, НОВЫЕ ГЕРОИ

В Голливуде наступил кризис жанра. Новых ярких героев придумывать все сложнее и сложнее, приходится заимствовать персонажей из видео- и компьютерных игр, использовать старых суперменов. Достаньте героя из чулана, страхните с него пыль и отправляйте на съемки. Пусть деньги зарабатывает, лоботряс.

Но часто один герой не способен вытащить фильм. В погоне за успехом и сопутствующим ему длинным долларом продюсеры решаются на эксперименты. Например, поместить в фильм несколько уже снискавших успех супергероев. В настоящее время в работе находятся три таких проекта: "Бэтмен против Супермена", "Фредди против Джейсона" и "Чужие против Хищника". Первым фильмом занимается режиссер Вольфганг Петерсон, второй, где встречаются герои ужасиков "Кошмар на улице Вязов" и "Пятница, 13", пока еще находится в стадии предпродюкации, третий... а о третьем поговорим подробнее.

Aliens vs. Predator, или новая сказка Андерсона



Некоторое время назад кинокомпания 20 Century Fox приобрела права на экранизацию довольно успешного 3D Action Aliens vs. Predator. За проект взялась очень серьезная компания продюсеров. Послушайте имена: Джон Дэвис, Дэвид Гилер, Лоуренс Гордон, Уолтер Хилл и Джоэл Силвер. Гилер и Хилл были причастны к созданию первых частей Aliens, а Дэвис, Гордон и Силвер работали над Predator. Как видите, люди солидные, мелочевку в карманах не носят.

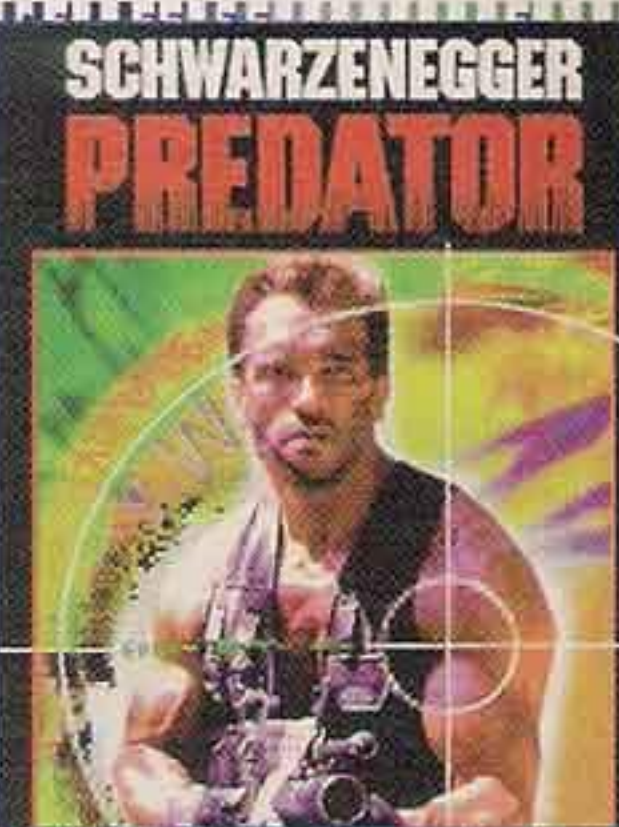


▲ Андерсон чешет затылок: "Чужие против Хищника"? Крутая игра!"

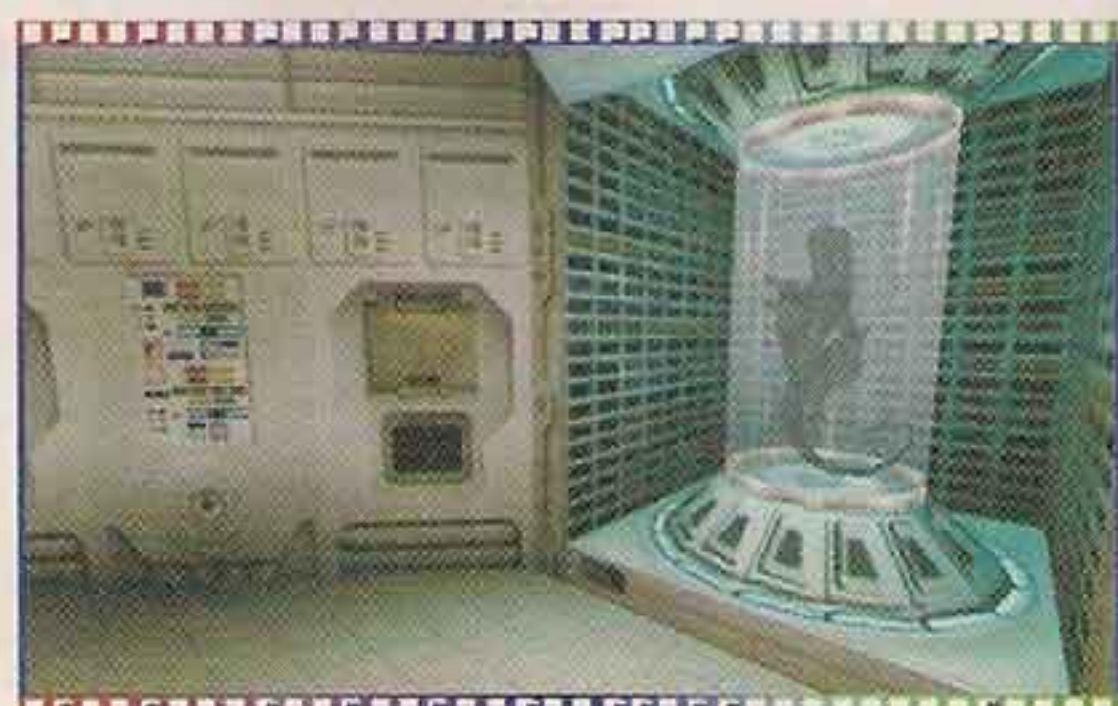


И все равно, Aliens vs. Predator — очень рискованный фильм. Кассовые сборы фильмов из сериалов Aliens и Predator никогда не достигали запредельных высот. Четвертая часть "Чужих", появившаяся в 1997 году, собрала в США 47.8 миллионов долларов. Вторая часть "Хищника" (1990) заработала 30.7 миллионов долларов. По нынешним меркам и не деньги вовсе. Рассчитывать на сверхприбыль не приходится, хотя... Оба сериала пользовались стабильным успехом за пределами Северной Америки, а значит, мировой прокат должен принести свою копейку.

Самое интересное — снимать Aliens vs. Predator будет Пол Андерсон, чью последнюю работу Resident Evil мы недавно обзревали в "Игромании". Андерсон, похоже, реально сдвинулся на играх, и это здорово, поскольку на сегодняшний день он, наверное, единственный режиссер, любящий игры, разбирающийся в играх и, главное, умеющий переносить их на большой экран без потери атмосферы оригинала. Mortal Kombat и Resident Evil — достойные картины. Очевидно, и в случае с Aliens vs. Predator Андерсон не подкачает. Вот только судьба Resident Evil 2 теперь вызывает некоторые опасения. Вполне возможно, что проект заморожен и все распущены по домам.



▲ Старины Шварца в Aliens vs. Predator не будет.



Слухи о том, что снимать полнометражный фильм по мотивам Aliens vs. Predator станет Пол Андерсон, пошли с того дня, как были приобретены права на экранизацию игры. Со слухами покончено, все официально: Андерсон напишет сценарий и выступит режиссером на съемках Aliens vs. Predator. Пока неизвестно, каким получится сценарий и как сильно он будет отличаться от игры. Скорее всего, Андерсон снимет фильм в присущей ему манере: боевик с элементами хоррор. Месиво, кровавое месиво, море крови и океан насилия. По информации журнала Variety, действие фильма развернется на далекой мрачной планете. Ученые пытаются создать популяцию Чужих, чтобы вытравить с планеты охотников-Хищников. В результате плохо будет всем: и Чужим, и Хищникам, и людям.



▲ Кто не спрятался, Чужой не виноват.

Дата начала съемок еще не установлена. Да что там дата, пока не ясно, кто и кого будет играть. Чужие — это хорошо, Хищник — замечательно, но куда же без морских пехотинцев?!

Tomb Raider 2, или Лара Крофт в колыбели

В июле 2002 года знаменитой кинокомпанией Paramount, единственной студии, по-прежнему расположенной в Голливуде (другие предпочли разместиться в окрестностях), исполнилось 90 лет. Возраст, достойный уважения и хвалебных речей с дрожью в голосе. На сытом-пьяном праздничном банкете директор лондонской студии Pinewood Studios Стивен Джаггс торжественно объявил: съемки Tomb Raider 2 начались! (долгие и продолжительные аплодисменты). По мнению собравшихся,





фильм обязательно попадет в золотой фонд фильмов кинокомпании Paramount.

— Вне всякого сомнения, Paramount — одна из самых главных компаний по производству фильмов, наряду с Disney, MGM, Columbia, Universal... — сказал Джаггс.

Мы работали с Paramount, делая Mission: Impossible, а сейчас снимаем Tomb Raider 2. Большая честь, черт возьми.

Съемки Tomb Raider 2: The Cradle of Life (рабочее название) пройдут не только в Великобритании, но также в Китае и Африке. Кресло режиссера все-таки занял Ян де Бонт, который долго ломался, не отвечая продюсерам ни "да", ни "нет", но в конце концов не устоял. Для него Tomb Raider 2 — отличный шанс доказать, что он по-прежнему в форме и способен снимать зрелищное, кассовое кино. Оригинальный фильм собрал свыше 230 миллионов долларов в мировом прокате, второй, по замыслам киноворотил, должен побить этот результат.



Ко второму фильму отнеслись серьезнее. Анджелина Джоли, у которой, между прочим, дома в шкафчике стоит статуэтка "Оскар", полученная за "Прерванную жизнь", заявила, что даст согласие сниматься, только если сценарий будет в сто раз сильнее. Кроме того, ее апартаменты на съемках должны быть приспособленными для проживания младенца Мэддокса. Джоли недавно разошлась с мужем Билли Бобом Торнтоном и взвалила на свои отнюдь не хрупкие плечики всю тяжесть воспитания ребенка.



Самым уязвимым местом Tomb Raider 2001 года выпуска был откровенно слабый сценарий. Неужели ситуация повторится? Обозревателю сайта Coming Attractions удалось получить копию сценария и написать небольшую рецензию: "За те шесть лет, что я работаю в Голливуде, мне пришлось прочитать множество сценариев. Большинство из них ужасны, но Lara Croft and the Cradle of Life, написанный сценаристом Динном Георгарисом, очень впечатляет. Исчезли все псевдодраматичные моменты, вроде терзаний Лары Крофт по безвременному умершему отцу, из-за которых я похоронил первый Tomb Raider. The Cradle of Life — более приключенческий фильм, чем первый, и по настроению и экшену гораздо ближе к видеоигре. Это и есть игра: походи в то загадочное место, узнай что-нибудь интересненькое и отправляйся в другое мистическое место. Добавьте

пикселей — и вы получите видеоигру, добавьте Анджелину Джоли — и вы получите фильм".

Пробежимся по сюжету. Все начинается с того, что Лара Крофт по обыкновению ищет артефакты в заброшенном, полузатопленном храме. Находит она ни мало ни много разгадку местонахождения Ящика Пандоры. Для непросвещенных в греческой мифологии разъясню: Гефест создал Пандору по воле Зевса в наказание людям за похищение Прометеем огня у богов. Пандора пленила своей красотой брата Прометея Эпиметея и стала его женой. Увидев в доме мужа сосуд, наполненный всяческими бедствиями, Пандора, несмотря на запрет мужа, из любопытства открыла его, и все бедствия и пороки людей распространились по Земле. История умалчивает, насколько серьезно Эпиметей наказал женушку, но чуется мое сердце, ходила она битой.



пикселей — и вы получите видеоигру, добавьте Анджелину Джоли — и вы получите фильм".



Американцы к мифологии всегда относились без должного уважения, поэтому, по их мнению, Ящик Пандоры следует использовать как сверхмощное биологическое оружие, с помощью которого можно разрушить или подчинить весь мир. Чен Ло, глава китайского криминального синдиката, давно ведет поиски зловещего артефакта. В полузатопленном храме разворачивается эффектная схватка, но лопухие приспешники Чен Ло не могут совладать с Ларочкой. С



▲ Джоли ежедневно молится об успехе Tomb Raider 2.

Напоследок еще одна радостная новость. Компания Columbia Pictures приобрела права на экранизацию прошлогоднего шутера Return to Castle Wolfenstein. Игра, сюжет которой вам пересказывать не надо, не оправдала всех надежд создателей (мнение большинства геймеров — вполне заурядный шутер), однако может иметь большой успех в кинопрокате. Есть немцы-фашисты, есть жуткие зомби имени Генриха Гиммлера, есть бравый герой, родом, конечно же, из славной Америки. К сожалению, пока неизвестно, кто напишет сценарий, кто станет режиссером и когда проект запустят в производство. Остается лишь надеяться на лучшее. Мы ждем! ■



ней — нет, но вот сферу с указанием местонахождения Ящика Пандоры мафиози забирают. Лара пускается в погоню, надеясь вернуть сферу, пока Чен Ло не продал ее Реиссу, главному "плохому парню" в Tomb Raider 2.

По замечанию обозревателя с Coming Attractions, главной бедой сценария является плохая проработка действующих лиц и мотивации их поступков. Зачем Реиссу понадобился Ящик Пандоры, что он с ним собирается делать — это не объясняется. Будем надеяться, исправят во время съемок — нормальный режиссер всегда вносит свои корректировки. В раздел "Хорошо" можно записать волнующие погони и многочисленные схватки (запомнилась драка с ниндзями на улицах Шанхая).

По информации из непроверенных, но очень озабоченных источников, в Tomb Raider 2 должна быть сцена, где Лара Крофт появляется топлесс. Так вот, граждане, в сценарии ничего подобного нет, и, конечно же, это возмутительно. Зря, что ли, Анджелина Джоли старалась? Послушаем ее:



▲ Де Бонт в окружении актеров фильма Speed 2, едва не погубившего его карьеру. Вся надежда на Tomb Raider 2.

— Я хочу быть гораздо, гораздо сильнее. Я тренируюсь в Цирке солнца (знаменитый канадский цирк, шоу которого пользуются безумным успехом во всем мире — прим. автора статьи). Я стала более атлетичной и подтянутой. Когда снимался первый Tomb Raider, мы использовали накладку, чтобы я выглядела больше и сильнее. Для роли во втором фильме я набрала 20 фунтов.

И вот такой красоты и пышности нас лишают?!

Wolfenstein: место встречи изменить нельзя

И вот такой красоты и пышности нас лишают?!

Wolfenstein: место встречи изменить нельзя



▲ А где же зомби? Спокойствие, сейчас они появятся!

Напоследок еще одна радостная новость. Компания Columbia Pictures приобрела права на экранизацию прошлогоднего шутера Return to Castle Wolfenstein. Игра, сюжет которой вам пересказывать не надо, не оправдала всех надежд создателей (мнение большинства геймеров — вполне заурядный шутер), однако может иметь большой успех в кинопрокате. Есть немцы-фашисты, есть жуткие зомби имени Генриха Гиммлера, есть бравый герой, родом, конечно же, из славной Америки. К сожалению, пока неизвестно, кто напишет сценарий, кто станет режиссером и когда проект запустят в производство. Остается лишь надеяться на лучшее. Мы ждем! ■

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.planetquake.com/matrixq3

Работы над этой модификацией велись довольно давно, и вот наконец-то миру явилась первая работоспособная версия **Matrix Q3 Total Conversion**. Как нетрудно догадаться, сей продукт посвящен культовому фильму и является представителем весьма редкого жанра — синглплеерных Q3-модификаций. По заверениям разработчиков, это совершенно новая игра, где абсолютно все, от моделей игроков до текстур и уровней, сделано «с нуля». Не исключено, что финальная версия в скором времени появится на нашем компакте.



www.planetquake.com/vondur

Личный сайт известного маппера и нашего соотечественника **Дмитрия "Vondur" Светличного** вот уже несколько лет не перестает радовать общественность очень качественными картами. Помимо мультиплеерных уровней для всех трех частей **Quake**, много внимания уделено синглплееру в **Half-Life** и **RiCW**. Карты этого автора отличаются великолепным дизайном и тщательнейшей проработкой мелочей.



www.planetquake.com/killer

Killer's Map Repository — аналитический ресурс, специализирующийся на обзорах новых карт. Автором отбираются только лучшие образцы Q3-картостроительства, каждая карта тщательно тестируется и снабжается развернутым обзором. В архиве можно найти также уровни для **Quake** и **Quake 2**.



www.planetquake.com/lvl

Закрывая тему дополнительных уровней, нельзя не упомянуть самую большую базу карт. Именно сюда попадают все новые уровни. Лучшие из них снабжаются обзорами. База четко структурирована, карты рассортированы по самым разным принципам — в зависимости от режима игры, автора карты и даже стиля, в котором она сделана. Имеется постоянно обновляющийся рейтинг, позволяющий ознакомиться с двадцаткой лучших в мире карт.



www.planetquake.com/modifia/hunt



Увидела свет новая версия популярного мода **Hunt**, о котором мы некогда рассказывали. В новую версию добавлены возможность иметь неограниченный боезапас, настраиваемый **Cloaking Device** и режим командной игры. Для борьбы с читерством обеспечена совместимость с последней версией **Punk Buster**. Любители наслаждаться красивой картинкой могут включить модные эффекты вроде **lens flare**, придающие уже знакомым уровням второе дыхание. Желающие что-либо изменить в этом моде могут скачать себе исходный код.

QUAKE III ARENA

Alternate Fire



▲ Рельса в режиме **Assurasy** — при попадании в кадр чего-то движущегося можно смело палить не целясь. Попадете в любом случае.

Совсем небольшая, но коренным образом меняющая всю концепцию игры, крушащая стереотипы и срывающая башни модификация. Добавляет каждому виду оружия альтернативный режим стрельбы, причем возможности этих режимов подчас весьма неожиданны. Скажем, почти бесполезный пулемет обзавелся подствольным гранатометом, шотган во втором режиме стреляет в два раза быстрее, но за раз выстреливает только один патрон. Гранатомет может выбрасывать липкие мины замедленного действия с высоким радиусом поражения. Ракетница же вообще стала чудом: полет снаряда замедлен в два раза, что позволяет играть в интереснейшую игру «Догони меня ракета», — зато убийная сила существенно повышена. Будучи выпущенной в определенного противника, ракета будет преследовать его до победного конца. Рельса научилась на

на карте (включая владельца **BFG**).

К стандартным квадам, регенерациям и телепортам добавлены несколько бонусов вроде **Vampiric Health** (во время перестрелки вы забираете у врага «отстреленное здоровье») и **Assurasy** (самонаводка для всех видов оружия — целиться в этом режиме уже не обязательно).

Кроме того, в игровой процесс внесена масса мелких изменений. Например, при попадании на **jump pad** подпрыгивает не только игрок, но и любой другой объект, например граната. Оптимизирован сетевой код, что позволяет избежать страшных лагов (по крайней мере, так утверждают разработчики).

Общий итог таков: весьма занятная модификация, позволяющая квейкеру ощутить себя в шкуре игроков в **UT**. Если вы не против экспериментов, советуем попробовать.

Рейтинг: ■■■■■ 4/5

UNREAL TOURNAMENT

Праздничным, последним в этом году выпуском рубрики **Deathmatch** я хотел бы закрыть тему **Unreal Tournament**. Минута молчания, приспущенные флаги. Почти четыре года эта игра радовала своих многочисленных поклонников, но, по мнению многих игроков, ей пора на заслуженный отдых. А на пьедестал всеобщего почета медленно и пока еще неуверенно взбирается наследник — **Unreal Tournament 2003**. Король умер — да здравствует король!

Конечно, король не умер. Как не умерли **Quake**, **Team Fortress** и старина **Doom**. Просто время массовой любви к **UT** позади. Дальше играть в него будут только верные фанаты и/или обладатели слабых машин, неспособных переварить **UT2k3**. Свежих мутаторов для этой платформы, очевидно, больше не будет. Единственное

исключение — немногочисленные модификации-долгострои, ориентированные на синглплеер. Самая ожидаемая из них сейчас — не раз упомянутый мною **Spore Fear**. Разработчики, брызжа слюной, рассказывают, как все будет круто и что мод почти готов. Будем надеяться, что у них все получится, и их детище станет в один ряд с великолепным **Operation Na Pali**.

Когда я только начинал готовить материал в этот номер, мне хотелось сделать что-то вроде хит-парада самых лучших, запомнившихся модификаций **UT**. Но, поразмыслив, я отверг эту идею — ветераны лучше меня знают модов-героев, а новичкам куда интереснее играть в свежий **UT2003**. Поэтому сегодняшний выпуск — самый обыкновенный, с очередной подборкой мутаторов и новостей.

technoloG Bonus Pack

www.planetunreal.com/technoloG



У любого человека, изучающего программирование, во время учебы обязательно появляются маленькие, обычно бесполезные программки, на которых набивается рука и обкатываются знания. По мере обучения таких программ наплачивается немало. Иногда лучшие из них дописываются и обретают какие-то полезные функции. **technoloG Bonus Pack**, на мой взгляд, как раз и является сборником мутаторов, на которых автор тренировался в *Unreal Script*. На эту мысль меня навел тот факт, что "довески" не объединены никакой общей идеей и при этом очень разнообразны. Тем не менее, "экспериментальность" сборника ничуть не принижает его достоинств — коими он наделен сполна. Итак, по порядку.

В мутаторе **Uexplorer** автор объединил все произведенные им изменения в интерфейсе UT. Во-первых, это целых 11 новых "шкур" для менюшек. Расцветки очень разнообразны, любой игрок сможет выбрать что-то приятное глазу (лично мне понравились *Chrome* и *Winter*). Во-вторых, добавлено 9 новых прицелов, причем среди них один анимированный. В меню появилось несколько новых пунктов, облегчающих доступ к некоторым настройкам. Вверху экрана возникла адресная строка, в которой можно набрать название карты или адрес сервера для быстрого выбора.

Гвоздь программы — мутатор **Spell Unreal**. Свежая, интересная идея. На карте в произвольном порядке разбросаны шесть букв слова "Unreal". Их, как нетрудно догадаться, надо собирать. Собравший все слово становится неуязвимым примерно на 20 секунд. Единственная проблема возникает в командных играх — выбрасывать буквы нельзя, поэтому, если два игрока из одной команды владеют разными буквами, собрать все слово получится только после смерти одного из них.

Spell Unreal отлично развлекает обычный **Deathmatch** — искать буквы очень интересно (а собирать их с трупов повер-

женных противников еще приятнее). В командных режимах немного сложнее, т.к. из-за погони за очередной буквой частенько забывается смысл самой игры (CTF, например).

Двигаясь дальше по сборнику, встречаем шесть новых реликтов. Для тех, кто не в курсе, релики — это подобие рун из *Quake CTF*, предметы, дарящие носителю какое-либо полезное свойство. **Relic of Affinity** постепенно восстанавливает боеприпасы всего оружия, что бывает очень полезно, когда противник контролирует карту и не дает собирать патроны. **Relic of Equilibrium** прибавляет некоторый процент отнятого у врага здоровья своему владельцу. **Relic of Evasion** уменьшает владельца в размерах и увеличивает скорость движения в зависимости от состояния его здоровья — покалеченный игрок двигается очень быстро, поэтому окончательно его добить становится непросто. **Relic of Immunity** — комбинация асбестового костюма и химзащиты, позволяет свободно гулять по раскаленной лаве и плавать в кислоте. **Relic of Illusion** делает владельца полупрозрачным и плохо различимым, тем самым сбивая прицел противникам. **Relic of Silence** заглушает звуки шагов и выстрелов своего хозяина, что позволяет с легкостью зайти со спины и бесшумно всадить пяток ракет прямо в позвоночник падлой вражине.

Помимо уже перечисленных новаторов, в сборнике можно найти еще несколько мутаторов, однако их практическая ценность равна нулю, поэтому особого смысла говорить о них я не вижу.

Сборник хороший. Удовлетворены будут все — и эстеты, и любители оригинальности, и обычные игроки. Прощание **Unreal Tournament** с "Игроманией" было красивым, и последний мод, рассмотренный на этих страницах, заслуживает своих оценок. До встречи в Новом, 2003 году на бескрайних просторах **Unreal Tournament 2003!**

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

Unreal Tournament

www.planetunreal.com/features/ut2interview

Мегпортал PlanetUnreal взял обширное интервью у Клиффа Блехински и Тима Свини. Тем, кто не знает, что это за люди — в соседнюю песочницу. Остальным — бегом читать, ребята очень подробно рассказывают о собственном детище. Также из интервью можно узнать о некоторых потрясающих вещах, как, например, планируемый супер-ультра-мега конкурс среди пользовательских модификаций.



www.legionslayer.com/machinima/Machinima_Tutorial.html

Сходив по указанной ссылке, любители машинимы (цифровой кинематографии) смогут узнать, как создать скриптовый сюжет на движке UT2003. Как показывает вступительный ролик UT2k3, у движка огромный потенциал в этой сфере, поэтому будущим режиссерам рекомендую начать его изучение уже сейчас.



www.planetunreal.com/vendetta

Много истязательств пережил движок UT, многое видели закаленные ветераны. Были в UT и файтинги, и леталки, и даже *RacMan*. Но вот боулинга я припомнить ну никак не могу. Команда **Vendetta Studios** сейчас как раз занимается выстрегиванием игровых дорожек в **UnrealED** и покраской шаров текстурами. Представить себе, как в ЭТО нужно будет играть, я сейчас не могу — но следить за стараниями разработчиков как минимум забавно. На момент написания этих строк на сайте проводился конкурс на создание лучшего шара.



<http://planetunreal.com/teamvortex/db>

Наконец-то стало известно, чем сейчас занимается **Team Vortex**. Разумеется, они работают над модификацией к UT2003, а названа она **DeathBall**. Первый сюрприз (или облом) — модификация ориентирована на мультиплеер. По словам авторов, мод представляет собою смесь футбола, баскетбола, хоккея и американского футбола и основан на грамотной расстановке и совместных командных действиях. Ворота сделаны шириной в один *dodge* и высотой в один прыжок — следовательно, в командах появляются вратари. Первая бета-версия модификации уже доступна на сайте разработчиков.



www.planetunreal.com/cliffyb

Запущен проект **CliffyB's Ownage v2.0**. На этой страничке будут появляться уровни для UT2k3, отобранные самим Клиффом Блехински — ведущим левелдизайнером **Epic Games**. Такой чести удостоиваются только лучшие из лучших, поэтому качать отсюда можно не глядя — все представленные карты являются просто верхом совершенства. Единственный недостаток — нечастое обновление.



www.ut2k3center.com

Очередной ресурс, посвященный **Unreal Tournament 2003**, распахнул свои двери для всех желающих. Основная тема сайта — пользовательские карты и новости. Интересно видеть, как часто сейчас появляются фанатские странички, посвященные UT2003. Думаю, мне, смешно будет через пару месяцев, когда ажиотаж станет спадать и начнутся массовые закрытия пользовательских проектов.

НОВОСТИ

Jedi Knight 2: Jedi Outcast



www.dadmad.de

В лагере любительских карт для Jedi Knight 2 — пополнение! На этот раз отличился немец с эксцентричным ником Dad'Mad. Его карта Palace Wars для CTF уже несколько недель держится на вершинах чартов. Ведь казалось бы, все стандартно — два замка, соединенные двориком на открытом воздухе. Но цепляет! На карте несколько путей прохода к флагам и огромное число телепортеров. Поначалу непривычно, и приходится заломинать карту чуть ли не наизусть. Играть стоит только вногером, так как карта, похоже, бьет все рекорды по размерам. Господам игроманьякам рекомендую запастись "жифорсами", так как карта не только большая, но и превосходно детализированная и затененная. Must play однозначно. Несколько дней захватывающей рубиловки обеспечены.



www.jk2files.com/file.info?ID=6310

Скрипт NPC Spawning Names за авторством Jedi87130 дошел-таки до версии 1.0. Напомню, что это двухкилобайтное чудо прямо во время сингловой игры выводит на экран список всех NPC, присутствующих на данной карте. Скрипт будет полезен тем, кто проходит JK2 по второму разу и хочет не упустить все вкусности игры. К сожалению, NPC Spawning Names обнаруживает только оригинальных игровых персонажей. "Левые" самоделки скрипт упорно игнорирует.



www.jk2files.com/file.info?ID=5319



Episode 3: A Jedi's Worst Fear (SE) — это тотальная сингл-конверсия, которая заменяет всех персонажей оригинального JK2 на других, из "Эпизода 3". "Велико ли дело — заменить модельки!" — скажет привередливый читатель. Как бы не так! Конверсия тянет чуть ли не на полноценную игру — даже атмосфера меняется враз. Кроме моделей, полностью переделан HUD, заменены игровые

COUNTER STRIKE

Экономика боя

Сегодня мы расскажем о том, как при игре в CS разумно расходовать заработанные деньги. Сразу скажу: варианты, когда вы живы и не хотите менять свою пушку, мы не станем рассматривать — ибо в таком случае все основано на вкусовых предпочтениях: вы можете купить гранат, патронов, обновить бронежилет или вообще ничего не покупать. Предусмотреть и обговорить все варианты попросту невозможно.

Террористы Раунд первый

У вас всего-навсего 800\$. Мало, но придется выкручиваться.

Не знаю, как у вас, но у меня Glock — самый нелюбимый пистолет. Большой разброс, никакая убойность... Именно поэтому я бы сменил его на что-то более стоящее (не по цене, а по качеству). Этим "чем-то" вполне может оказаться Desert Eagle или P228 — кому как больше нравится. У вас еще остается 150-200\$, на которые не купишь ничего, кроме патронов. Что и следует сделать.

Раунд второй

Разберем два случая. В первом ваша команда выиграла раунд; во втором, соответственно, проиграла.

Случай 1.

У вас должно быть около 4000\$. Можно купить АК-47. Тогда вам хватит на патроны и на пару-тройку гранат. Хотя вместо гранат лучше купить бронежилет.

Можно раскошелиться на SG-552, но тогда у вас еле хватит на патроны, не говоря уже о какой-нибудь другой экипировке.

Словом, я бы посоветовал выбрать первый вариант. Кстати, есть и возможность оставить деньги "на черный день" — про нее тоже не надо забывать.

Случай 2.

Что тут сказать? Денег не так уже и много, но все же несколько больше, чем 800\$. Если вы ничего не покупали в начале, то на вашем счету будет примерно 1600\$. Тогда стоит рассмотреть вариант покупки какого-нибудь пистолета и брони либо пистолета и гранат. Можно, конечно, купить какую-нибудь Sub-Machine Gun (далее SMG), но тогда вы станете ощущать острую нехватку денег на патроны, не говоря уже обо всем прочем. Ну и пренебрегать сохранением нынешних финансов на будущее тоже не следует.

Раунд третий

Тут вариантов развития событий предостаточно: 1) вы выиграли оба предыдущих раунда; 2) вы их проиграли; 3) вы выиграли первый, но проиграли второй; 4) вы выиграли второй, но потерпели поражение в первом.

Случай 1.

Что тут думать? 7000-9000\$ — очень немалые деньги. Тут и на Warfare Magnolia раскошелиться можно, да еще на патроны с броней/гранатами хватит. И что-нибудь автоматическое прикупить можно. Очевидно советую SG-552, в этом случае можно будет отовариться по полной программе: помимо только что упомянутой винтовки вы сможете получить Desert Eagle, Smoke Grenade, Flashbang, HE Grenade, Kevlar/Helmet + полный патронташ.

Случай 2.

Опять очень мало денег... в принципе, то, что было описано в случае 2 второго раунда, полностью соответствует данной ситуации. Отличие в том, что вы могли вообще не тратить деньги ни в одном из раундов, тогда количество ваших зеленых букашек было бы равно приблизительно 2400\$. Тогда ваш однозначный выбор — SMG. Покупаете что-нибудь из них, и у вас остается около 900\$ на все остальное. Можно не покупать броню, зато затариться парой гранат не помешало бы. Хотя это, опять-таки, дело вкуса.

Случаи 3 и 4.

Абсолютно идентичны случаю 1 того же второго раунда. Ну, разве что можно прибавить пару-тройку сотен баксов. Все остальные раунды описывать бессмысленно — то, что там произойдет с деньгами, вряд ли будет разительно отличаться от уже описанных случаев. Поэтому плавно переходим на управление финансами у контр-террористов.

Контр-террористы

Впрочем, экономика СТ не сильно отличается от экономики Т. Тем не менее давайте пробежимся по раундам, как в предыдущей главе.

Раунд первый

Форевверские 800\$ и неплохой пистолет, который можно и не менять. Лучше прикупить брони и патронов. Хотя можно сделать то же, что я рекомендовал террористам (см. начало статьи).

Раунд второй

Опять же разговор по двум упоминавшимся случаям.

Случай 1.

Выиграв первый раунд, вы получите около 4000\$. Для меня в этом случае хорошим вариантом покупки M4A1. Оружие приличное, доступное уже в самом скором времени. Однако, если после возможной покупки M4A1 денег не останется даже на патроны (может быть и такое), то лучше купите что-нибудь из SMG. Если же у вас остается около 900\$ (вариант, встречающийся довольно часто), тогда патроны и кевларовый бронежилет будут отличным решением.

Случай 2.

Как говорится, без комментариев — смотрите случай 2 раунда 2 в главе о террористах.

Раунд третий

Все те же 4 случая, что вы были в разговоре про террористов.

Случай 1.

Денег еще море, праздник продолжается! На те 7000-9000\$ можно столько всего купить... тут и классный Steyr ACP и "слонобой", и, возможно, проведенная в предыдущем раунде M4A1. Остаточные деньги расходуются на патроны, гранаты и Kevlar/Helmet.

Случай 2.

Бомжем, товарищи... По этому поводу, случай 2 раунда 3 описания за террористов.

Случай 3 и 4.

См. случай 1 раунда 2.

Вот, в целом, и все... Это руководство мало пригодится профессионалам, но окажется полезно новичкам. Вот у них-то и хотелось бы спросить о теме следующих выпусков CS-Deathmatch. В одном из писем меня просили рассказать о пушках в CS, их характеристиках, вариантах использования и т.п., поскольку новичкам во всем этом не так просто разобраться. Если вы считаете, что нужен подобный или какой-то другой материал — пишите на gladiator@nightmail.ru.



Тактическое руководство, часть четвертая

Гранаты. Гранат в игре два типа: немецкие и лимонки. Отличаются только тем, что немецкие взрываются на пятой секунде, а лимонки — на четвертой. Как правило, взрыв гранаты на расстоянии роста фатален. Конечно, медики иногда выживают, но только иногда. Гранаты лучше всего кидать на второй или третьей секунде. Если вы точно знаете, что за углом стоит враг, кидайте туда гранаты на четвертой секунде. Убежать вражина не успеет. Гранаты особенно эффективны в помещениях и коридорах. Также хорошо помогают, если за вами погоня: просто бросайте их на пол и бегите дальше — авось враги на них подорвутся. Не забывайте также, что гранаты бросаются правой рукой. То есть траектория их полета проходит немного правее прицела. Помните также, что от противников они отскакивают не хуже, чем от стен. Поэтому, если бросаете врагу прямо в лицо, то бросайте за мгновение до взрыва.



Можно кидать гранаты и на последней секунде, но это требует особого мастерства. Зажимаете гранату, держите ее до последней секунды, ваш персонаж автоматически кидает ее, и она взрывается в воздухе рядом с вами. К сожалению, она взрывается недостаточно далеко, и вы, как правило, переходите в стадию трупа.

Поэтому на этой самой последней секунде требуется сделать прыжок плюс спринт назад. Обычно помогает, но взрыв все равно снимает порядочно хит-пойнтов. Так что вывод напрашивается сам — этот трюк предназначен преимущественно для медиков. Вы спросите: почему я называю это трюком? Отвечаю: вся вкусность такого способа метания в том, что количество гранат при этом НЕ УМЕНЬШАЕТСЯ!

Огнемет. Адская штука. Отлично работает в узких коридорах. Всегда выдается в комплекте с 200 зарядами. Правда, один пакет с патронами восполняет эти двести зарядов целиком. Убойность огнемета варьируется. Если враг попал в только что выпущенный огонь, то он теряет 30-50 хит-пойнтов; разгоревшееся пламя снимает до 120 хит-пойнтов. Огнемет работает только на близких дистанциях. Он прекрасно подходит для удерживания дверей и проходов. Просто запускаете немного огня в проход — и никто просто так через него не пройдет. Старайтесь пускать огонь так, чтобы враг попал в уже разгоревшийся газ. Тогда у вас больше шансов зажарить противника. Старайтесь производить эту манипуляцию с расстояния примерно в два человеческих роста — в таком случае получается самый жаркий огонь. Одной струей огня можно зажарить до десяти человек. Первым делом всегда жарьте медиков — они могут спасти остальных, да и к тому же обладают регенерацией, так что одной струи им может быть недостаточно. Вообще, медик — чуть ли не единственный, кто может выжить после встречи с огнеметчиком.

Нож. Единственное оружие, которое можно использовать под водой (не считая гранат), он, тем не менее, практически бесполезен. Наносит 10 очков урона в голову и 10 в тело.

Продолжение следует...

БЕШЕНЫЙ КЛЁВ



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

eGames

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2001 eGames, Inc. © 2000 No. 2 Games, Inc. All rights reserved.

меню, огромное количество звуков, и добавлены несколько новых стволов. На десерт — абсолютно новые трюки со световым мечом! Мелкие изменения баланса перечислению не поддаются, поэтому сообщу лишь ник автора этого шедевра — Quigon007. Для нормальной работы моды необходимы модели Дуку и Падме. Где их взять — автор подробно расписал в readme.



<http://groups.msn.com/JediKnightsTheJediOutcastdatabase>

Абсолютный лидер нашего сегодняшнего хит-парада — скин Темного Йоды за авторством товарища Bastardo. С таким скином один ваш вид заставит противника обратиться в бегство! Ему явно к лицу красные вампирские глаза и коричневая роба. Всем качать!



Фанаты Star Wars ожесточенно шепчутся в темных углах. Состояние неизвестности многих доводит до нервного срыва. Секта поклонниц Йоды на одном из островов, затерянных в Тихом океане, грозит в полном составе прыгнуть с крыши единственного на весь остров многоэтажного здания. Все требуют ясности. Но ясности все нет, а вот слухи бродят. Слухи о том, что Jedi Knight 3 грядет! Из надежных источников стало известно, что несколько подписчиков официальной рассылки от Lucas Arts получили странные письма... Наш специальный агент был незамедлительно отправлен куда следует, и под страхом ужасной пытки подписчики сознались, что разработчики JK2 задали им несколько вопросов, относящихся к разработке JK3, и даже советовались по поводу названия будущей нетленки. Что-то будет!

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

На этом номере в нашей клубной коллекции сразу три пополнения. Встречайте новый клуб из Новосибирска — "Валерия". Вас ждут 15 очень мощных машин класса Athlon 1700. Из Пензы прислали нам информацию о небольшом (10 компьютеров) клубе KENGY.RU. И — давно у нас не было столичных клубов — клуб Newmen в Алтуфьево, 30 машин, оснащенных GeForce3. Изюминка Newmen — локальный battle.net со статистикой для Warcraft 3, Starcraft и Diablo 2.

Более подробную информацию о клубе смотрите на нашем компактe.

Владельцы клубов, мы видим, что вы не спите и продолжаете присылать нам информацию о себе. Но! Если бодрствование ваше станет еще более активным, мы в обиде не будем. И самое главное, геймеры скажут вам спасибо. Судя по письмам, приходящим в редакцию, сводка пользуется большой популярностью. Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу: Наш Компакт → Инфоблок.



JEDI KNIGHT 2: JEDI OUTCAST

Путь джедая. Часть IV

Был у меня знакомый джедай, которого даже его учитель считал верхом совершенства. Никто не сомневался, что из него вырастет Великий. Он был лучшим из лучших в таких важных для джедая дисциплинах, как Владение световым мечом, Применение сил и Самоконтроль. Академия возлагала на него большие надежды. Закончились годы тренировок, и он вышел из Академии.

И в первой же серьезной схватке тот джедай погиб. Почему? Да, он был Мастером в каждой из Сил, виртуозно владел световым мечом, но никто никогда не учил его совмещать разные приемы, никто не объяснил ему, как одни Силы дополняют другие. У него был целый арсенал навыков — и ни малейшего понятия, как все это сочетать, использовать совместно. Не повторите его ошибки! Быстро махать мечом и кидать Силы направо и налево — не залог победы. Гораздо важнее определить верное направление развития. Перед началом игры вы должны продумать свою тактику до мельчайших деталей и выбрать нужные Силы. Конечно, существуют типичные "суповые наборы" Сил для персонажей разных классов. Но классы, которые "поставляются с игрой", неэффективны. "Игромания" предлагает вам несколько наших "фирменных" классов, с которыми вы будете всегда на коне. Для каждого класса указаны доминирующие Силы. Прокачайте их по максимуму — до третьего уровня. Если у вас останутся очки Силы, можете потратить их на любые другие Силы, лишь бы они не мешали основной тактике.

Газонокосилка

Сторона: Любая

Доминирующие Силы: Атака мечом, Защита мечом, Притягивание, Отталкивание

Тактика игры. Помните, в самой первой части тактического руководства вы познакомились с приемом "волчок"? Хорошенько разучите его. По убойности ему нет равных. В узких коридорах превращайтесь в бешено крутящийся волчок со смертоносным лезвием и рубите врагов в капусту! Но на открытых пространствах этот метод неприменим. Поэтому воспользуйтесь следующим тактическим приемом, который проистекает из чудесных свойств Сил Притягива-



▲ Бесславная и стремительная гибель врагов под ножом газонокосилки.

ния и Отталкивания. На открытом воздухе избегайте прямых контактов, но внимательно присматривайтесь к полю боя. Как только где-нибудь завяжется драчка, бегите туда и применяйте одну за другой обе Силы. Первая волна сбивает противников с ног, а вторая — подтягивает их к вам, прямо под лезвие светового меча, которым вы в это время должны размахивать без остановки. Если кто-то из врагов успел встать на ноги, ретируйтесь, копите Силу и повторяйте маневр. Метод хорош тем, что за один захват можно уничтожить целый взвод представителей конкурирующей организации.

Броненосец Потемкин

Сторона: Светлая

Доминирующие Силы: Лечение, Защита, Поглощение

Тактика игры. Основная тактика игры — защищаться. Защищаться настолько активно, что любая атака противника немедленно оборачивается его же смертью. Многие думают, что эта тактика не для них. А зря! Ведь совсем не обязательно стоять на месте. Как раз наоборот — надо носиться по карте и нарываться на противников. Они будут погибать, а вы — смеяться. Почему? Да потому что вы становитесь практически бессмертным. А как этого добиться, сейчас расскажу. Главная Сила комбинации — Лечение. Повесьте эту Силу на горячую клавишу, которая всегда под рукой, так как применять ее придется очень часто. Но лечение забирает много энергии. А добывать энергию для своего лечения мы будем у... врагов. Что может быть проще — применяем Поглощение, и любую атаку противника обращаем себе на пользу. Интересная схема: противник бросает в вас, скажем, молнию, вы блокируете ее Поглощением, Поглощение же перекачивает энергию молнии себе, и за счет этой энергии лечитесь. Чем чаще вас атакуют — тем здоровее вы становитесь.

ПРЕКРАСНЫЙ ЛИК СМЕРТИ

Отныне

и

навсегда -

спасительница мира

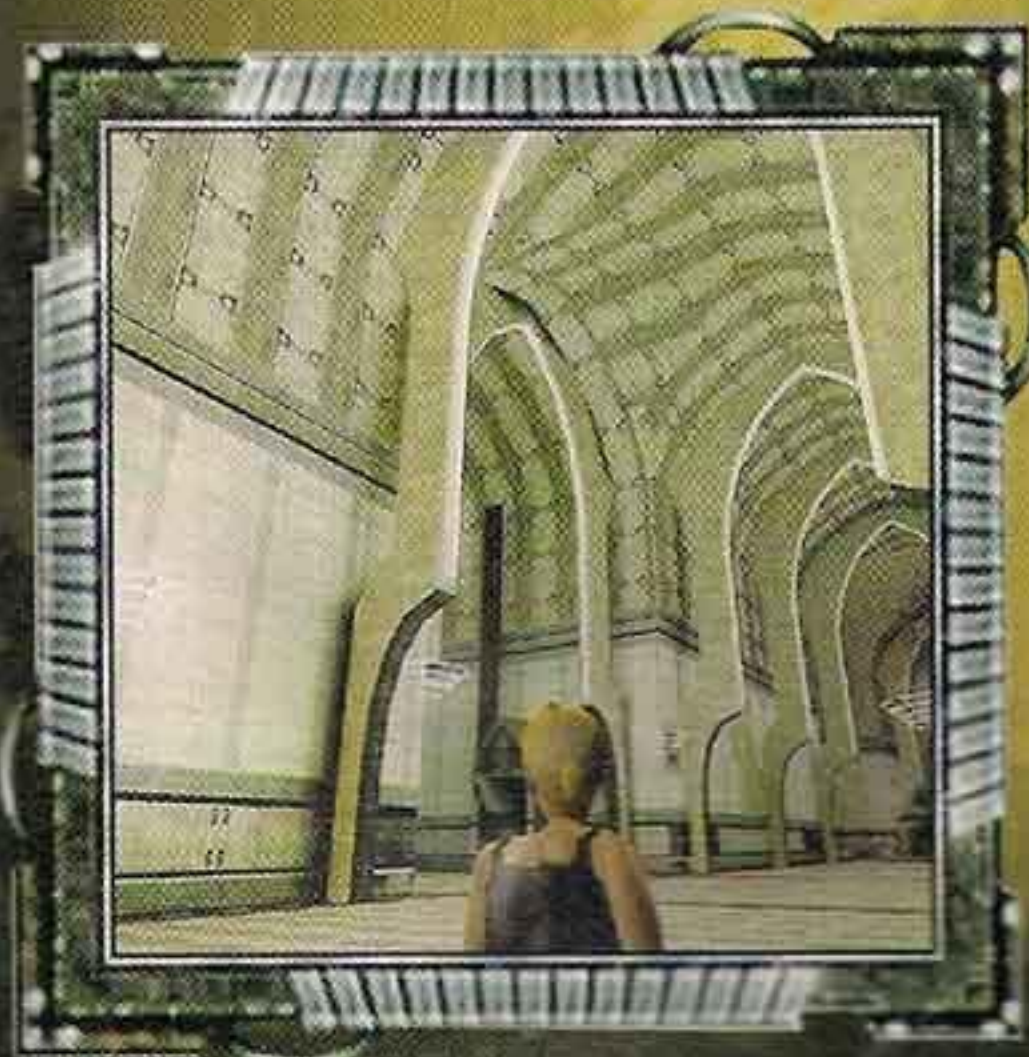
- Китти Хоук!

- Богатый арсенал оружия.
- Четко проработанная 3D графика.
- Комбинация тактики, стратегии и борьбы в одной игре.

Жанр:

Action/Adventure

- Главный герой - женщина с сильным характером и это уже о многом говорит.
- Удобное управление.
- Потрясающий сюжет полон сюрпризов и неожиданностей.



© 2002 SIMILIS. © 2002 "Руссобит Пабл.шннг". © 2002 "JoWood Productions" Software AG.
Издатель "Руссобит Пабл.шннг", e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: т. (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т. 212-27-90

новитесь. Вы бессмертны! Если не забывать вовремя лечиться. Ну а Сила Защиты вам пригодится, когда противник попер не с Силой, а с шашкой наголо. Защита легко нейтрализует любую физическую атаку.

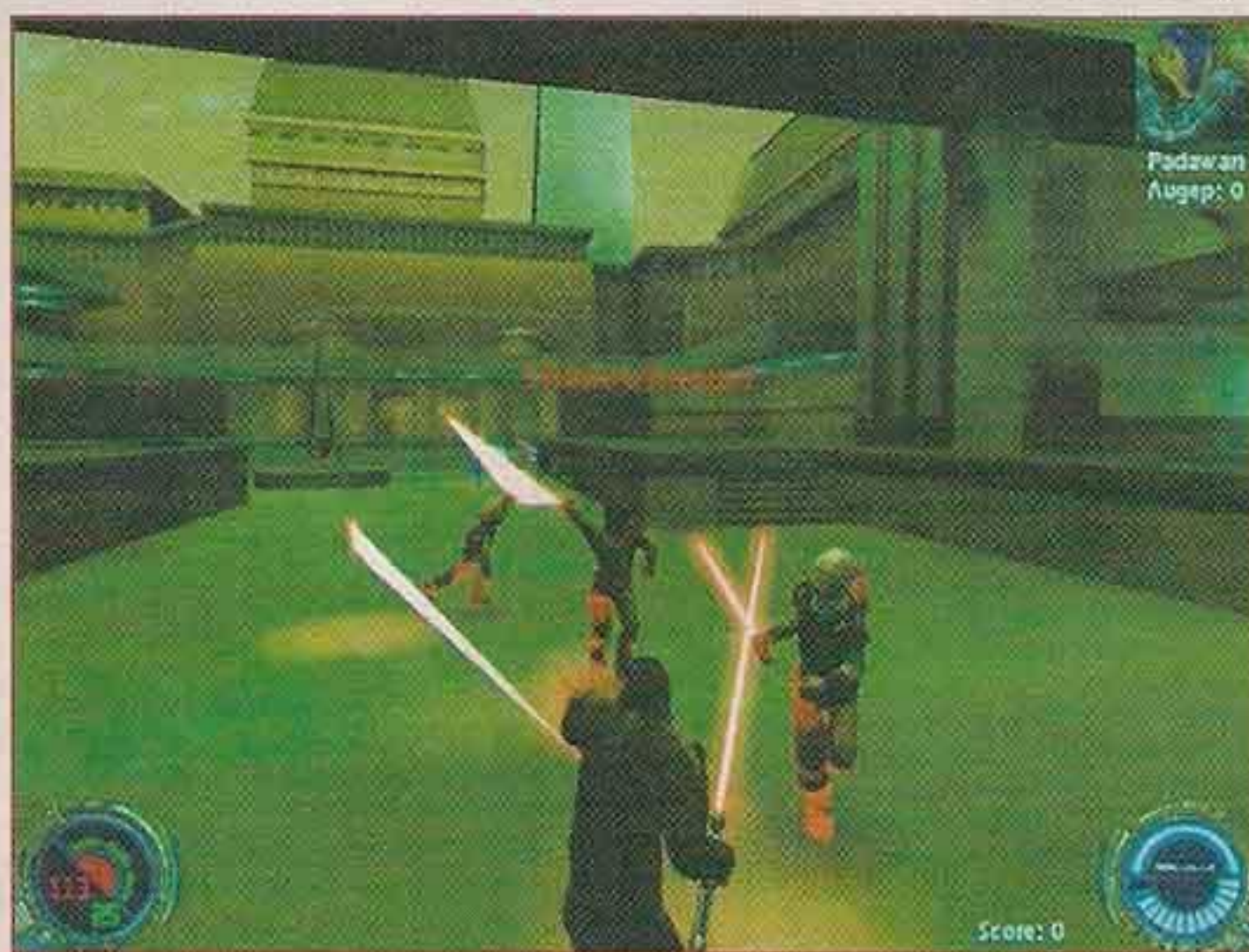
Колдун

Сторона: Светлая

Доминирующие Силы: Видение, Прыжок, Обман разума

Тактика игры. Благодаря Видению колдун всегда знает, где промышляют его противники. Благодаря Обману разума он становится невидимым и неслышной тенью подкрадывается к противникам со спины, перерезает горло и так же бесшумно растворяется во мраке. Ну а Прыжок позволяет быстро смыться с места преступления, если Штирлица все-таки раскрыли. Смертоносная тактика. Агент 007 и Человек-невидимка в одном лице — это мощно.

Вампир



▲ Энергетический вампир вышел на охоту.

Сторона: Темная

Доминирующие Силы: Вытягивание, Ярость, Атака мечом

Тактика игры. Основную ставку Вампиры делает на... правильно, на острые зубки. Но вампир у нас не обычный, а энергетический. А посему он должен уметь эффективно махать мечом. С одним мечом каши не сваришь, поэтому атаку мечом надо чем-то усилить. Чем? Конечно, Яростью! С включенной Яростью характеристики джедая возрастают на порядок. Максимально "прокачанный" меч становится вдвойне смертоносным. Да вот незадача: здоровье при включенной Ярости как-то уж слишком быстро убывает. Но мы будем восполнять его еще быстрее с помощью Силы Вытягивания. Мало того, что вампир быстро регенерирует, так еще и за счет энергии противника. Если вы избрали темную сторону Силы, вампир — ваш выбор. Кстати, Вытягивание у темных очень похоже на Лечение у светлых. Разница в подходе: если светлые на Лечение расходуют свою энергию, то темные — чужую. Совсем как у Лукьяненко.

Боевой маг

Сторона: Темнее не бывает

Доминирующие Силы: Хватка, Молния

Тактика игры. Световой меч можно благополучно забросить на полку или "забыть" в сарае, ключ от которого смыть в унитаз. Он нам больше не понадобится. Основной атакующей силой будет заклинание Молнии. По своей убойной силе оно вполне сравнимо с ударом светового меча. Бегаем, зюсюкаем всех молнией в лучших традициях первого "Квейка" — лепота! Кстати, тактика использования мол-

нии точно такая же, как и в Quake. А добывать противника мы будем Хваткой. И ловить его мы тоже будем Хваткой. Вообще, эти две силы надо чередовать в равных пропорциях — быстрое изматывание противнику гарантировано. А там недалеко и до скоростистой кончины.

Если бы джедай, о котором я рассказывал в начале статьи, читал "Игроманию", то он бы не погиб, а стал героем. Но вы-то с тактикой игры уже знакомы, а посему можете смело идти на мультиплеерный ринг, зарабатывать заслуженные фраги. В мясорубке всегда держите разум ясным, а клинок — окровавленным. А почему именно в мясорубке? Читатель, возможно, заметил, что мы в основном говорили о тактике в Deathmatch, а других режимов сетевой игры не касались. Конечно, это вопиющая несправедливость, и надо ее исправлять. Чем мы в следующий раз и займемся. Ведь командная игра и хищничество в стиле одинокого волка коренным образом различаются. Да пребудет с вами Сила!

Английские названия Сил

Бросок мечом — Lightsaber Throw
Видение — Force Seeing
Вытягивание — Force Drain
Защита — Force Protect
Лечение — Force Heal
Молния — Force Lightning
Обман разума — Mind Tricks
Отталкивание — Force Push
Поглощение — Force Absorb
Притягивание — Force Pull
Прыжок — Force Jump
Скорость — Force Speed
Хватка — Force Grip
Ярость — Dark Rage



ОПЕРАЦИЯ



FLASHPOINT



Тактическое руководство

Действия бойца пехотного подразделения

В сетевом режиме Operation Flashpoint игрок может выступать в трех ипостасях: бойца пехотного подразделения, члена экипажа боевой техники и командира. Сегодня речь пойдет о тактике действий в роли бойца-пехотинца.

Рекомендации по перемещению

Первое, что должен освоить любой боец, — это навыки перемещения и выбора позиции. Естественно, подразумевается, что боец уже научился ориентироваться на местности — соответствующее руководство было опубликовано в прошлом номере "Игромании".

Боец может перемещаться в трех положениях — стоя, сидя и лежа. В положениях сидя и лежа вас труднее заметить и под-



▲ Грамотно перемещаясь из укрытия в укрытие, иногда можно незаметно пробраться в самое сердце позиций противника.

В декабре!

АДСКИЙ СУББОТНИК

стрелью, но при этом падает скорость перемещения. Поэтому валиться на землю следует только при стрельбе или в укрытии.

Двигаться следует короткими перебежками — «пробежал и залег». Это снизит вероятность того, что вас обнаружат. Планировать перемещение следует так, чтоб на пути находилось как можно больше укрытий. В идеале весь маршрут должен пролегать от укрытия к укрытию, без остановок на открытой местности. Однако не следует быть предсказуемым, иначе опытный противник сможет вычислить вас и накрыть на только что занятой позиции. В случае перемещений под огнем надо бежать зигзагом — вы станете куда более трудной мишенью. Но не следует выполнять подобные маневры, если позади вас ведут огонь товарищи по подразделению — иначе можно получить пулю от своих.

Вообще, всегда, когда представляется такая возможность, следует занимать позицию в укрытии. Укрытия бывают досягаемыми для пуль, например кусты и деревья, и пуленепробиваемыми — здания и бронетехника. Наблюдение из укрытия следует вести не поверх его, а сбоку — так, опять же, вас труднее заметить. После стрельбы из укрытия желательно поменять позицию, иначе противник сможет блокировать укрытие и уничтожить вас.

Ни в коем случае не следует двигаться в полный рост, если за вами линия горизонта или открытое небо — врагу проще всего обнаружить и поразить подобную цель. При тесном контакте с противником, за исключением тех случаев, когда от вас требуется максимальная скорость передвижения, следует перемещаться присев или ползком. А если враг вас уже обнаружил, следует, напротив, как можно больше двигаться — это заставит противника постоянно концентрировать свое внимание на отслеживании ваших перемещений и практически не оставит ему времени на прицеливание.

Использование оружия: общие рекомендации

Использовать оружие нужно с умом — иначе оно может легко погубить вас. Перед тем, как открывать огонь, следует учесть два момента. Во-первых, стреляющего очень легко обнаружить по звукам и вспышкам от выстрелов. Поэтому следует обязательно убедиться в надежности своего укрытия и возможности оперативно сменить позицию. Во-вторых, даже неприцельный огонь в сторону перемещающегося противника в большинстве случаев заставит его прекратить движение и начать поиск укрытия, в котором можно переждать обстрел. Используйте эту особенность, если нужно задержать наступление противника или прикрыть перемещение своих солдат.

Стрелять на ходу следует только в исключительных случаях, так как это резко снижает точность стрельбы и скорость передвижения. Поэтому всегда, когда есть возможность, нужно стрелять остановившись. Всегда следите за количеством патронов в магазине. Лучше всего научиться считать патроны по выстрелам, не глядя на индикатор. Проще всего это сделать, если оружие переведено в режим одиночной стрельбы или в режим огня лимитированными очередями. Огонь следует вести либо одиночными выстрелами, либо короткими очередями. Статистика показывает, что большинство попаданий приходится на первый выпущенный патрон, поэтому стрельба длинными очередями в большинстве случаев ничего не дает. Перезаряжать оружие следует только тогда, когда вы находитесь в безопасности. Не постесняйтесь сменить не до конца израсходованный магазин на новый. Помните — лучше заранее потратить несколько секунд на замену магазина, чем оказаться в пылу сражения с двумя патронами.

...Продолжение следует.

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Quake III Arena:

Илья "Orange" Викторов (orange@igromania.ru)

Unreal Tournament:

Александр Лямкин (qt_lyama@mail.ru)

Counter-Strike:

Вячеслав Коренбаев (gladiator@nightmail.ru)

Return to Castle Wolfenstein:

Jusio (jusio@narod.ru)

Jedi Knight 2: Jedi Outcast:

Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

Operation Flashpoint:

Андрей Александров (alexandrov@pochtamt.ru)

срочно ... всем сотрудникам ада ...
всеобщая мобилизация ... отряд особо
злых грешников сбежал из преисподней
и рвется к раю ... приказ остановить их
любыми средствами ... сбор резервистов
и выдача оружия у ближайшего алтаря ...



**Вы думаете это рай?
Мы так не думаем**



www.mediahouse.ru



Информация и заказ дисков :
(095) 931-92-69,
step@compulink.ru

Ведущий раздела: Денис Федоров (gromm@quake.ru)



КИБЕРСПОРТ

Вести с полей



Безусловно, наиважнейшим событием в мире киберспорта за прошедший месяц стала триумфальная победа российских игроков на World Cyber Games 2002. Читайте репортаж ниже по течению!



В столице Норвегии прошел чемпионат CPL Oslo. Соревнования проходили сразу по нескольким игровым дисциплинам, а победители получили путевки на грядущий турнир CPL Winter. Несмотря на то, что на это мероприятие съехались сильнейшие игроки из нескольких скандинавских стран, а значит, конкуренция была довольно ощутимой, особых неожиданностей не произошло. В соревнованиях по Quake 3 ребятам из

шел себе нового спонсора. Меценатом выступил не кто иной, как маститый производитель процессоров компания Intel. Основной состав клана уже получил новейшие компьютеры для более эффективных тренировок, кроме того, оплату всех поездок 4kings на различные чемпионаты полностью возьмет на себя новообретенный спонсор. Ну а игрокам отныне придется расхаживать в специально разработанной униформе от Intel. Чего не сделаешь ради денег...



Один из крупнейших онлайн-магазинов, Ebay.com, разместил в своей базе данных весьма оригинальный лот. Покупа-

различных городах Самарской области. В соревнованиях по Quake 3 Teamplay победу одержала сборная кланов uNr и c58, в турнире по Counter-Strike победителями вышли представители клуба "Полигон" — команда TOP из города Тольятти; сильнейшим игроком в StarCraft стал Lair~Spawn. Каждому победителю в качестве приза был вручен 15" TFT монитор RoverScan Slim.



На далеком Урале состоялся Кубок Екатеринбурга, проведенный при непосредственном участии и поддержке местного отделения Федерации Компьютерного Спорта. В отсутствие потенциального фаворита death'a, бывшего в это время на WCG 2002, призовые места разыграли между собой другие представители знаменитого клана b100. Первую тройку в соревнованиях по Quake 3 составили b100.hammer, b100.dracula и b100.kik, а вот в Counter-Strike "черносотенцам" пришлось уступить первое место команде 4K.



Компания Blizzard продолжает бесконечную борьбу за баланс рас в Warcraft 3. Результатом этой борьбы стал выпуск патча под номером 1.4. Наибольший интерес этот апдейт представляет для киберспортсменов, так как в нем впервые вносятся довольно заметные изменения в структуру популярных мультиплеерных карт, дабы сделать онлайн-противостояния еще более напряженными и интересными.



Окончательно определилась дата Президентского Кубка по различным киберспортивным дисциплинам. Финал турнира, ранее анонсированный на 23-26 января, по решению Федерации Компьютерного Спорта перенесен на 6-9 февраля 2003 года. В некоторых регионах уже прошли отборочные к этим соревнованиям, ну а остальным стоит поторопиться.



Разрешился вопрос с составом российской сборной по Counter-Strike, которая будет представлять нашу страну на третьем сезоне лиги ClanBase Nations Cup. Как сообщил капитан команды, obi-w9n, окончательный состав войдут следующие игроки: Nook, Rado (клан M19), Xenitron, Ant1k (клан forZe), electric.eye (клан eXiles) и obi-w9n (клан azr). Игроки убеждены, что им вполне по силам состязаться с сильнейшими командами Европы. Единственной трудностью может стать обычная проблема с качеством связи, уже не раз подводившей российских кибератлетов. ■



▲ Belth — игрок клана iCE cLIMBERS. Настроение не очень, видимо — не выспался. А ведь еще играть и играть...

шведского клана iCE cLIMBERS не без труда удалось обыграть своих всегдашних соперников из Eyeballers, главный приз чемпионата по Counter-Strike достался норвежцам из eolithic, а мини-турнир по Warcraft 3 выиграл игрок с ником Didi.



В Москве завершился ProGamer's Orky Cup по Warcraft 3, организованный и проведенный при непосредственном участии известного киберспортивного сайта ProGamer. Уже в который раз мы видим появление на киберспортивной арене малоизвестной в широких кругах талантливой молодежи. Так случилось и на этот раз, среди победителей затесалось немало свежих имен, в то время как потенциальные победители, как, например, знаменитый Asmodey, вновь остались за чертой призовых мест. Победителем этого турнира вышел lsd)Druid, ну а финальная игра традиционно проходила на карте Lost Temple.



Известный британский клан 4kings, история которого восходит ко временам Quake, ныне играет в Counter-Strike и на-

телям предлагается прикупить несколько уроков мастерства в компьютерные игры. Тренером выступит знаменитый fatality, предлагающий своеобразное "репетиторство", притом — за довольно приемлемую сумму. На настоящее время цена лота равняется 250 долларам. Учитывая довольно посредственные выступления бывшего чемпиона на недавних соревнованиях и провальное поражение на отборочных WCG USA, судить о перспективности этой затеи довольно трудно.



После довольно продолжительного перерыва компания id Software разродилась очередным патчем для Quake 3. Выпуск патча под номером 1.32 явился прямым следствием участвовавших атак читеров на игровые сервера. В новом дополнении реализована поддержка известной античитерской программы Punk Buster, позволяющей хоть как-то облегчить жизнь честным игрокам.



В Самаре состоялся долгожданный финал "Кубка Оливко", отборочные к которому проходили в течение нескольких недель в



КИБЕРСПОРТ Репортажи



World Cyber Games 2002: Российские игроки — чемпионы мира!

Вот и подошла к концу эпопея киберспортивных соревнований World Cyber Games 2002, отборочные к которым в течение нескольких месяцев проходили по всей планете, приковав к себе внимание огромной аудитории. Как и в прошлом году, апофеозом соревнований стали финальные игры, состоявшиеся в столице Южной Кореи, Сеуле. На финал съехались сильнейшие игроки более чем из 50 стран, что позволило окрестить эти соревнования Киберспортивными Олимпийскими играми. Конечно же, чемпионат подобного масштаба никак не могли обойти своим вниманием и российские поклонники киберспорта.

Как говаривал классик, нельзя объять необъятное, а потому в этом репортаже мы попытаемся в первую очередь акцентировать внимание на игре российской сборной, тем более что в этом году россияне выступили более чем достойно. Впрочем, обо всем по порядку.

Прибытие

Перелет россиян в корейскую столицу занял более 6 часов, а если учесть всевозможные заморочки в аэропорту и переносы рейсов, в общей сложности на путешествие ушло более суток. Вместе с победителями российских отборочных на финал отправились и представители журналистской братии с киберспортивного портала Cyberfight.ru.

Игроков поселили в своеобразной "олимпийской деревне". Условия обитания наших спортсменов были довольно приемлемыми. Каждому из них был предоставлен персональный компьютер для тренировок и все условия для комфортного времяпрепровождения.

В культурную программу входили прогулки, а также посещение заводов компании Samsung, где ребята с неподдельным интересом знакомились с особенностями создания современных мобильных телефонов.



▲ Парк перед олимпийской деревней. Красиво, и на игру настраивает...

После горячки первых дней, обустройства на месте и знакомства с потенциальными соперниками стартовала официальная церемония открытия игр. Надо сказать, что в этот раз масштабы проведения игр просто поражали воображение. Огромное количество журналистов съехалось со всего света, зрители и участники могли наблюдать за происходящим на нескольких огромных экранах, а сама игра комментировалась профессиональным ведущим. Соревнования по StarCraft транслировались по корейским телеканалам, словно бы события чемпионата мира по футболу. Одним словом — организаторы сделали все возможное, чтобы серия турниров по компьютерным играм вплотную приблизилась к зрелищности самых настоящих Олимпийских игр.

Let's the combat begin!

Первый день соревнований начался с групповых игр. Каждый из участников еще до поездки знал, как распределились места в жеребьевке, а потому имел возможность трезво оценить свои шансы против тех или иных соперников в группе. Не сказать, что нашим игрокам сильно повезло. В группу Askold'a затесался победитель прошлого WCG по Unreal Tournament, в группе с Cooler'ом играл всем нам хорошо известный ZeRo4, ну а AnDroide'y предстояло встретиться с легендарным корейским старкрафтером SlayeR's Boxer. Остальным участникам также достались довольно сильные соперники, что и говорить... Как-никак, Киберспортивная Олимпиада, легких побед ожидать не приходится, остается рассчитывать лишь на удачу да собственное мастерство.

Большинство россиян довольно уверенно начали покорение киберспортивного



▲ Американская команда тоже не теряет уверенности в себе. На лице ZeRo4 (крайний справа) улыбка, надеется на победу.

Эвереста. Тем не менее, многим из них было в новинку играть на столь престижных соревнованиях, да и уровень игры соперников давал о себе знать, а потому из групп вышли, увы, не все.

Известный старкрафтер Soul, чемпион российских отборочных по Age of Empires 2, сумел одержать несколько побед в своей группе, но относительная непопулярность этой игры в России и малое количество тренировок против сильных противников не позволили ему на равных сразиться с зарубежными стратегами. Зато нашим соседям из Казахстана, клану LEGION, повезло значительно больше, и некоторым из них все же удалось пройти в play-off соревнований по этой игре.

Не сумел порадовать нас своей игрой и питевец Askold. Я уже упоминал, что ему выпало играть с необычайно сильными соперниками. Присутствие немецкого игрока GitZz, чемпиона WCG 2001, настраивало на серьезную борьбу. Увы, все попытки Askold'a хоть как-то повлиять на финаль-



▲ Сборная России в аэропорту. Ребята готовы к покорению далекой Кореи.

ное распределение мест в группе потерпели неудачу. Не сделали погоды и несколько одержанных им побед над наиболее слабыми игроками. Askold покидает турнир, а вместе с ним его покидает и наше представительство в этой дисциплине.

Большие трудности возникли у игроков из M-19. Уже который год этот клан сохраняет статус лучшей российской команды по Counter-Strike. Как известно, эта игра по-прежнему остается самым популярным развлечением для любителей онлайн-состязаний по всему миру, а потому было ясно, что в этой номинации россиян ждет наиболее серьезная конкуренция и чрезвычайно высокий уровень подготовки соперников. Так и случилось. Несмотря на весьма уверенное начало, до самого конца было неясно, удастся ли нашим спортсменам сохранить лидирующее положение в группе. Тем не менее все сложилось довольно удачно, хотя было очевидно, что наиболее существенное сопротивление будет ждать россиян в финальной части соревнований.

Довольно сложная ситуация сложилась в стане наших старкрафтеров. С одной стороны, Ranger довольно уверенно пробивал себе дорогу в play-off. Единственную проблему для него составил южнокорейский игрок Yellow, один из фаворитов соревнований. Вообще, надо отметить, что Южная Корея уже несколько лет переживает настоящий старкрафтовый бум, многие игроки живут на доходы от своих побед на стратегическом поприще, да и вообще игра более чем популярна. Понятно, что противопоставить что-либо столь сильной конкуренции для наших было, мягко говоря, весьма проблематично. Тем не менее Ranger'у все же удалось выйти из группы на втором месте. А вот второму нашему стратегу, AnDroide'у, повезло значительно меньше. Главным его соперником стал SlayeR's BoxeR, поистине культовая фигура корейского старкрафт-фронта, легендарный игрок, уже в течение нескольких лет выигрывающий все возможные чемпионаты. По словам очевидцев, журналисты ходили за BoxeR'ом толпами, что, впрочем, несколько

не смущало именитого чемпиона. Естественно, что AnDroide не сумел победить его и еще нескольких соперников и выбыл из дальнейшей борьбы.

Приятной неожиданностью для российской делегации стало весьма успешное выступление M19*Alex'a. Популярность FIFA 2002 у нас не очень велика по сравнению со странами Азии, а уж о количестве активных игроков там и тут и вовсе говорить бессмысленно, цифры попросту несравнимы. Неудивительно, что противники оказали Alex'у упорнейшее сопротивление, в некоторых партиях наш игрок с огромным трудом выгрызал победу на финальных минутах игры, а исход нескольких встреч решил "золотой гол". Однако упорство и настойчивость сделали свое дело — и еще один россиянин вышел в финальную часть WCG 2002.

Наиболее благоприятная ситуация сложилась у игроков в Quake 3. Россию в этой номинации представляли сразу три спортсмена — Cooler, uNkind и Death. Все трое отправились на турнир с намерением победить. Российская Quake-школа по праву считается одной из сильнейших в мире. Ни у кого не возникало сомнений, что уж в этом году наши ребята займут одно из призовых мест, и, конечно, мы держали за них пальцы.

Наши бойцы полностью оправдали ожидания. Проблем с выходом из группы не возникло почти ни у кого. Наибольший интерес у публики вызвала "игра века" — бой между россиянином Cooler'ом и американцем ZeRo4, приведший к громкому скандалу. Еще несколько месяцев назад ZeRo4 считался сильнейшим игроком планеты; казалось, его лидерство останется неоспоримым по крайней мере на ближайшие несколько лет. Но судьба решила по-иному. Все мы помним громкое поражение ZeRo4 на Quakecon'2002 и последовавший за ним не менее громкий провал на американских отборочных WCG. Приехав на эти соревнования, ZeRo4 был одержим надеждой восстановить статус-кво, но жестокая реальность оказалась такова, что уже сейчас многие говорят о конце киберспортивной карьеры этого игрока. Матч Cooler-ZeRo4 проходил в специальном помещении при большом скоплении народа. Выигрывая со счетом 10:0, Cooler понял, что игра сделана, и начал прятаться. ZeRo4 удалось набрать несколько фрагов, но стратегический расчет россиянина оказался верен, и он одержал заслуженную победу. Решив проучить американца, Cooler специально проиграл свою следующую игру с одним из канадских игроков, что полностью разрушило шансы ZeRo4 на выход из группы.

Однако на этом эпопея с ZeRo4 не окончилась. Обозленный на весь свет за свой проигрыш, он подал апелляцию организаторам WCG, требуя дисквалификации Cooler'a за "неспортивное поведение". Абсурдность подобного заявления была очевидна всем, однако поддержка западной игровой прессы вполне могла помочь бывшему чемпиону одержать верх в этой спорной ситуации. Излишне говорить, что скандал далеко не лучшим образом отразился



▲ Скандалист ZeRo4 продолжает веселиться. Еще бы — ведь соревнования пока не начались...

на психологическом состоянии нашего победителя, да и всей российской команды в целом. Следует отдать честь руководству WCG: решение было принято оперативно и своевременно, Cooler был полностью оправдан, а притязания американца — признаны безосновательными.

Борьба за медали

По окончании групповых игр соревнования вступили в финальную стадию — игры play-off по системе double elimination. Надо сказать, что уже первые события заставили ощутимо понервничать российских болельщиков, многие даже прочили им бесславное поражение...

M19*Alex сделал все, что было в его силах, однако совладать с маститыми зарубежными "футболистами" он все же не сумел. Обыграв голландца OmniRocket в сложнейшей игре со счетом 5:4, он терпит поражение от корейского игрока TNP_A, а затем, в лузерах, проигрывает немцу Stefan'у. Что ж, для первого раза вполне неплохо, будем надеяться, что в следующем году наша "футбольная" делегация достигнет больших успехов. Ну а "золото" в этой номинации взял представитель Кореи — игрок с ником ghanggi71.

Сражения в StarCraft также вступили в завершающую фазу. Orky.Ranger остался единственной надеждой для нашей команды. Конечно, было тяжело ожидать, что ему удастся взять верх над корейскими профи, однако в целом его выступление оказалось более чем впечатляющим. Первое время наш игрок уверенно двигался по сетке вайнеров, одерживая победу за победой. Споткнулся он на польском игроке blackman, которого называли "открытием чемпионата". По слухам, столь высокого уровня игры ему удалось достичь, банально тренируясь дома против компьютера, однако данное обстоятельство ничуть не помешало поляку одержать верх над нашим чемпионом. В лузерах соперником Ranger'a стал француз Elky, довольно давно живущий в Корее и ведущий образ жизни профессионального старкрафтера. К сожалению, опыт француза пересилил талант нашего игрока, и в результате Ranger занимает 5-6 место, что, вне всякого сомнения, большое достижение для России. Никогда ранее нашим крафтерам не удавалось столь успешно выступить на соревнованиях подобного уровня. Что же касается первого места, то его, как и ожидалось, занял непобедимый SlayeR's BoxeR, бук-



▲ M-19*Alex и C58*Cooler. Расслабляться не стоит, впереди нелегкая борьба.

зально разгромивший в финале своего соотечественника Yellow.

Наша главная надежда — кутрикеры — с большим энтузиазмом вступили в борьбу за призовые места. Тем не менее, уже первые игры play-off ознаменовались потерями. Нервотрепка с ZeRo4 негативно сказалась на моральном духе Cooler'a, а игра с малоизвестным испанским игроком Akiles'ом обещала быть довольно легкой. На удивление всем Cooler проиграл. В лузерах ему предстояла игра с последней надеждой американской сборной — Socrates'ом. Уступив всего один фраг, Cooler выбывает с соревнований. Как говорится, побеждать нужно не только умением, но и нервами — так или иначе, скандалисту ZeRo4 все же удалось выбить нашего игрока из колеи.

Примерно аналогичных «успехов» добился и екатеринбуржец death. Этот игрок уже не первый раз участвует в крупных зарубежных соревнованиях и известен довольно стабильной игрой. Однако на сей раз на его пути встали игроки «новой волны», похоже, повсеместно берущие верх над старыми ветеранами. Первое и довольно обидное поражение death потерпел от украинца Chip'a, а затем не менее досадно проиграл китайцу Rocketboy'ю. Таким образом, двое россиян выбывают из борьбы, занимая 9 и 10 места.

У фанатов российского Quake 3 остается лишь одна надежда — uNkind. Ему, в отличие от своих коллег, удалось взять себя в руки и довольно уверенно пойти к намеченной цели. Все старания оппонентов разбивались о невозмутимое спокойствие и блестящую игру нашего бойца. Один за другим из борьбы выбыли американцы Daler и Socrates, последний умудрился проиграть с унизительным счетом (-1):7. Chip также не сумел выдержать давления россиянина в винерском полуфинале. На удивление всем, новичок Akiles сумел не только обыграть всех на противоположной стороне турнирной таблицы, но и пробиться в винерский финал. Встреча между uNkind и Akiles состоялась на карте ztn3tourney1, которая традиционно считается сильнейшей и любимейшей картой всех русских игроков. Результат этой встречи предсказать было нетрудно — испанец разгромлен со счетом 13:1. Таким образом, уже во второй раз в истории киберспорта российский квакер выходит в финал WCG, притом — не потерпев ни единого поражения.

В финальной игре uNkind'у предстояло сразиться все с тем же Akiles, обыгравшим американца Socrates'a в лузерах. Задача россиянина облегчалась тем, что ему необходимо было выиграть всего одну карту, в то время как сопернику — две. Впрочем, второй карты не потребовалось. Не-

Финальные результаты World Cyber Games 2002

Age of Empires 2:

- 1 место — Halen (Япония) — 20.000\$
- 2 место — lamKen (Тайвань) — 10.000\$
- 3 место — RIP_Dreams (Нидерланды) — 5.000\$

Quake III Arena:

- 1 место — ASUS-c58*uNkind (Россия) — 20.000\$
- 2 место — Akiles (Испания) — 10.000\$
- 3 место — Socrates (США) — 5.000\$

Unreal Tournament:

- 1 место — GitzZz (Германия) — 20.000\$
- 2 место — Shaggy (Англия) — 10.000\$
- 3 место — Evenflow (Новая Зеландия) — 5.000\$

Counter-Strike:

- 1 место — M19 (Россия) — 40.000\$
- 2 место — Nerve (Канада) — 20.000\$
- 3 место — Mouz (Германия) — 10.000\$

FIFA 2002:

- 1 место — ghanggi71 (Южная Корея) — 20.000\$
- 2 место — TNP_A (Южная Корея) — 10.000\$
- 3 место — Stefan (Германия) — 5.000\$

StarCraft:

- 1 место — SlayerS_BoxeR (Южная Корея) — 20.000\$
- 2 место — Yellow (Южная Корея) — 10.000\$
- 3 место — blackman (Польша) — 5.000\$

то феноменальный успех M-19 поверг в шок большинство игроков и зрителей. Игра за игрой, победа за победой ребята из «эмки» пробиваются вперед, иногда выигрывая, казалось бы, самые безнадежные матчи. Наиболее серьезный противник ждал их в конце — на пути к золотой медали встали канадцы из клана Nerve. Одержав более чем уверенную победу со счетом 13:6, птерцы выходят в суперфинал соревнований. Однако канадцы оказались не так просты. Обыграв всех в лузерах, они всерьез вознамерились любыми средствами отобрать у наших столь близкий чемпионский титул. Финальная игра стартовала на карте de_dust2, и с самого начала Nerve захватили инициативу. Первый тур закончился поражением россиян 4:8. Казалось бы — все потеряно. Но здесь вновь

сыграла свою роль великолепная сыгранность и завидная сила духа наших бойцов. Собравшись с силами, они буквально разорвали канадцев, взяв 9 раундов из десяти. Вторая золотая медаль в копилке российской сборной!



Итак, неофициальные Киберспортивные Олимпийские игры позади. Что сказать в заключение? Прежде всего, хочется присоединиться к многочисленным поздравлениям победителей. Без преувеличения можно сказать, что эти соревнования стали триумфом для российских игроков. Два первых места, да еще в самых популярных номинациях — это огромное достижение и большая заявка на будущее. В очередной раз нам удалось доказать всему миру, что российские кибератлеты могут и умеют побеждать. Мы же с нетерпением ждем начала WCG 2003 — убеждены, они принесут нашим игрокам еще больше блестящих выступлений и громких побед. ■

(Фотографии предоставлены порталом Cyberfight.ru)



▲ Это сладкое слово — победа. Чемпион WCG 2002 россиянин uNkind позирует перед журналистами.

смотря на то, что финал проходил на pro-q3tourney4 и испанец из кожи вон лез, не прощая ни одной ошибки и демонстрируя высочайшее мастерство, uNkind довольно спокойно «дожал» противника, сохранив свое преимущество и одержав победу со счетом 13:10. Итак, москвич uNkind становится чемпионом World Cyber Games 2002 и получает приз в 20,000\$!

Но если победу uNkind'a с известной натяжкой можно оценить как предсказуемую,



▲ M-19 ликуют. Впервые в истории Counter-Strike Россия — впереди планеты всей.

СОЗДАНИЕ ИГРЫ НА ДВИЖКЕ ICEWIND DALE 2

НОВЫЙ ГОД В ДОЛИНЕ ЛЕДЯНЫХ ВЕТРОВ



КОНСТАНТИН МИХАЙЛОВ MRKIROV@IGROMANIA.RU

Мы идем уже третий день. Лишь изредка делаем небольшие привалы. По ночам никто не спит. У всех только одна мысль: "Как же холодно!". Постоянно дует обжигающий северный ветер, он пронизывает нашу одежду. Парни, кажется, начинают роптать, требуя вернуться домой. Да еще Томми (наш проводник) на вопрос, сколько еще идти, что-то неопределенно мычит и кивает головой на север. Зря команда согласилась в очередной раз надрать задницу плохим парням. А ведь скоро праздник — Новый Год. Хотя кое-что хорошее в путешествии есть. Вокруг столько прекрасных пейзажей. Горы. Я так и шел, погруженный в свои мысли, как вдруг крик: "Йети!". О боже! Это пять йети, и они идут на нас. Нам против них не выстоять. Только один выход: бежать. Все равнули так, как будто не было шести часов утомительного пути по горным тропкам, запорошенным снегом. Кажется, оторвались. И тут за очередным поворотом перед нами раскинулась величественная картина: бескрайняя равнина, несколько городов, по форме напоминающих кляксы. Эти города-пятна темного цвета прекрасно видны на белом фоне снега. Томми воскликнул: "Добро пожаловать в Долину Ледяных Ветров. На местном наречии ее название звучит Icewind Dale 2".

Мы опять оказались в Долине Ледяных Ветров, благодаря компании Black Isle. Игра — великолепна. Но в отличие от большинства современных ролевых игр, у нее нет редактора. И, кажется, после прохождения стандартной кампании игра будет удалена, так как ничего нового в ней не будет. Моды и аддоны не появятся.

После прочтения данного материала вы сможете создать не только свои дополнения, но даже свою собственную РПГ с уникальной системой в основе. Со своими NPC, квестами, используя отличный движок Infinity. Вы действительно можете воплотить в жизнь все, что только представите в своем воображении. А главное, что для этого потребуется минимум усилий.

Для работы нам будут нужны ряд утилит, присутствующих на компакт-диске "Игро-мания", максимальная инсталляция Icewind Dale 2 и желание создать свою игру.

ПО ЗАСНЕЖЕННЫМ ДОРОГАМ

Прежде чем редактировать любой файл,



сделайте резервную копию. Это спасет от необходимости переустановки игры. Что же, приступим! Открывайте ту папку, куда у вас проинсталлирован Icewind Dale 2.

В корневой директории находятся несколько ini-файлов. Открывайте party.ini в "Блокноте". В этом файле описываются партии, которые предлагаются в самом начале игры. Каждая партия вынесена в отдельный блок. Блок начинается со строчки [Party X] (здесь и далее по тексту X используется для обозначения цифры). После начала блока следует строка Name=<имя партии>, где имя партии может быть любым. Далее следуют строчки вида DescrX=<описание персонажа>. Количество этих строчек равно количеству персонажей в данной группе. Здесь после знака равно указывайте словесное описание персонажа. А завершают описание группы строки CharX=<имя файла персонажа>. Файл персонажа должен находиться в папке <Каталог с игрой>\Characters и иметь расширение chr. Кроме того, в этой директории могут лежать файлы *.res. В них находится биография персонажа. Эти файлы легко модифицируются текстовым редактором. Надо полагать, что стандартные партии от Black Isle никого не устроят. Придумайте достойные жизнеописания героям, сформируйте свои команды, которыми будет действительно интересно и трудно играть.

Загружайте Language.ini. В этом файле лежит языковое оформление конфигуратора IW2, а также частично оформление самой игры. Изменяя содержимое этого файла, можно добить-

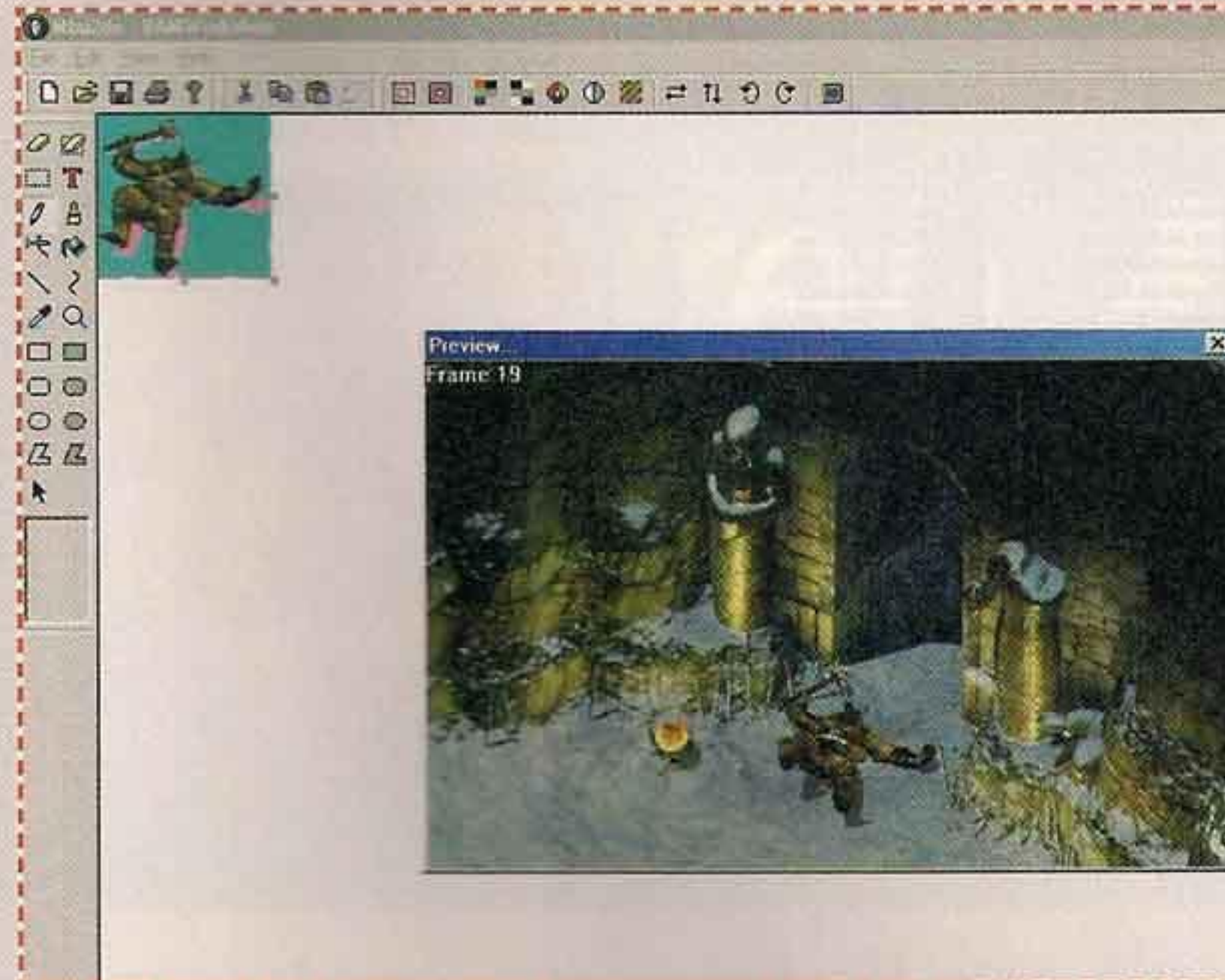
ся перевода настройщика на русский язык.

Установите и запустите утилиту Infinity Sound Converter (напомню, что ее можно взять с компакт-диска "Мании" или в Сети по адресу www.teambg.com). Она нужна для конвертации игровых звуковых стандартов в обычные. К сожалению, обратные преобразования она не проводит. Заходите в директорию \music\ Там лежат в различных подпапках музыкальные композиции в стандартном для Icewind Dale 2 формате acm. Преобразовывайте их в wav и творите. Микрофон — к губам, и записывайте заново все голоса. Подбирайте музыку соответственно своей игре и заменяйте. Например, футуристичным ролевкам подойдут техно композиции. Ну а для фэнтезийных стоит обратиться к классическим музыкальным произведениям. Теперь запускайте программу snd2acm. Она работает из командной строки и выполняет преобразование из wav в acm.

Зайдите в папку <Каталог с игрой>\Sound. Она богата комплектами озвучек для персонажей. Сама озвучка лежит в особом формате, который понимает Sound Converter. Я бросился работать со звуками. И просто не смог не добавить шварцнеггерское "I'll be back".

ГОБЛИНЫ БЕЗ АКЦЕНТА

Воспользуемся программкой Infinity Talker (все на наш компакт). Это произведение программистской мысли предназначено для просмотра и редактирования tlk-файлов. Открывайте при помощи утилиты файл dialog.tlk, находящийся в основном каталоге игры. Он со-



держит текстовую информацию: диалоги, описание спеллов, классов, рас. Каждый текст имеет свой ID (идентификационный номер) или **String Reference** по терминологии программы. Этот номер для каждого текста должен быть уникальным, так как используется в других файлах игры. Обратите внимание, что некоторые строки имеют звуковую надиктовку (этот факт обозначается в специальном поле программы **Sound Resource**). Любую строку можно отредактировать. Наша задача при создании своей игры состоит в том, чтобы подвергнуть тотальному изменению этот файл.

Все диалоги, описания спеллов, скиллов, предметов, рас, всевозможная игровая текстовая информация должна быть заменена на соответствующие фразы на живом великорусском языке. Не забудьте добавить и придуманные вами названия спеллов. И тогда гоблины и нежить залопочут на настоящем русском языке без какого-либо намека на акцент.

Загружайте **WinBiff**. Рекомендую запускать программку в **Advanced Mode**. После загрузки необходимо будет нажать на кнопку **load** и указать путь к файлу **Chitin.key** (он находится в основной папке игры). После этих действий слева в окне программы вы увидите список **bif**-архивов, присутствующих в игре. Если кликнуть по имени любого из архивов в списке, то во втором списке появится его содержимое. При желании любой файл в архиве можно удалить и/или добавить или заменить, для чего предназначены соответственно кнопки **Add Files**, **Extract Files**, **Remove Files**. Программа позволяет создавать свои **bif**-архивы. Давайте отдельно рассмотрим содержимое важнейших **bif**-ов.

Группа архивов **ARXXX.bif** содержит файлы игровых областей, в том числе карту области, тайлсеты и некоторые рисунки. Тот рисунок, что отображается на миникарте (то есть представляет собой карту в уменьшенном размере) в игре, хранится в формате **mos**. Для редактирования этих файлов предназначен программный инструмент — **MosWorkShop**.

Отдельного внимания заслуживает **2DA.bif**. Там хранятся особые файлы, определяющие всю игровую систему. Абсолютно всю. Экспортируйте все здешние файлы в отдельную папку. Мы займемся ими попозже.

Группа **ANMXXX.bif** является пристанищем

для анимации всех основных монстров. Анимация сохранена в особом формате **bam**. С этим форматом работает специальная программа **Bam WorkShop**. Ее интерфейс предельно прост и напоминает стандартный графический редактор **Paint**. Перерисовывайте монстров. Придумывайте новых, сделайте для них свою анимацию. По случаю Нового Года вместо обычных гоблинов в моей игре появились странные гибриды Йоды и Санта-Клауса в противогазе.

Файлы **SNDXXX.bif** содержат в себе звуки. Звуковые файлы имеют стандартное расширение **wav**, но не формат. С ними справится уже упомянутая **Infinity Sound Converter**. Здесь тоже все необходимо подвергнуть тотальному изменению. Без приятного моему слуху восклицания "Zug-Zug" я не обошелся.

Особого внимания заслуживает группа **GUIXXX.bif**. Здесь расположились различные **bam**-файлы из оформления игры — всевозможные кнопки, скроллбары и прочее. А также шрифты. Вот эти самые шрифты стоит перерисовать. Во-первых, добавить русские буквы, чтобы сообщения на русском языке отображались нормально. Можно изменить оформление шрифта, подрисовав каждому символу различные закорючки. И тем самым кардинально преобразить его. Теперь у меня буквы стилизованы под тот шрифт, которым написано название нашего журнала на обложке. Не забудьте перерисовать кнопки, иконки и прочее, чтобы поменять интерфейс.

SPLbam.bif — эффекты спеллов. **SPLstb.bif** — звуковые эффекты спеллов (здешние файлы нуждаются в дополнительной обработке программой **Sound Converter**). **ARTport.bif** — портреты персонажей в формате **bmp**. При желании сюда можно добавить и свое лицо.

Подготовьте к работе "Блокнот" и загрузите в него файл **THACO.2DA**, предварительно сохраненный из архива **2DA.bif**. Этот файл определяет **THACO** у разных классов на разных уровнях. Весь файл разбит на столбцы. По своей сути — это большая таблица. Первый столбец — название класса, второй столбец — **THACO** на первом уровне, третий столбец — **THACO** на втором уровне. И так далее вплоть до 39 уровня.

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ ЗЕРГОВ

Давайте разберемся с игровыми расами.

Объект нашего внимания — **RASERSMD.2DA**. Это такая же табличка, как и в предыдущем случае. Здесь в первой колонке указывается раса, во второй — устойчивость к огню (**fire**), в третьей — устойчивость к холоду (**cold**), в четвертой — к электричеству (**elec**). Далее по порядку идут: иммунитет к кислоте (**acid**), к спеллам (**spell**), к магическому огню (**magic fire**), к магическому холоду (**magic cold**), к режущим атакам (**slashing**), к атакам тупым оружием (**bludgeoning**), к атакам колющим оружием (**piercing**), к атакам метательным оружием (**missile**). Устойчивость выражается в процентах. Во всех колонках необходимо указывать цифру.

Следующий пациент на очереди — **RACES-PAB.2DA**. Здесь всего 2 столбца. Первый — раса. Второй — имя **2da**-файла, в котором находится список специальных способностей расы. Загружайте **SUBRACES.2DA**. Здесь уже 5 столбцов. Первый столбец — простое название расы. Второй — "чистая" основная раса, третий — 1-ая подраса, четвертый — 2-ая подраса, пятый — 3-я подраса.

Далее загружайте файл **ABRACERQ.2DA**. Он определяет минимальные и максимальные значения силы, ловкости и других параметров для различных рас.

В первом столбце указывается имя расы (внутриигровое имя).

Второй столбец — **MIN_STR** — минимальная сила у расы.

MAX_STR — максимальная сила.

MAX_DEX и **MIN_DEX** — максимальная и минимальная ловкость соответственно.

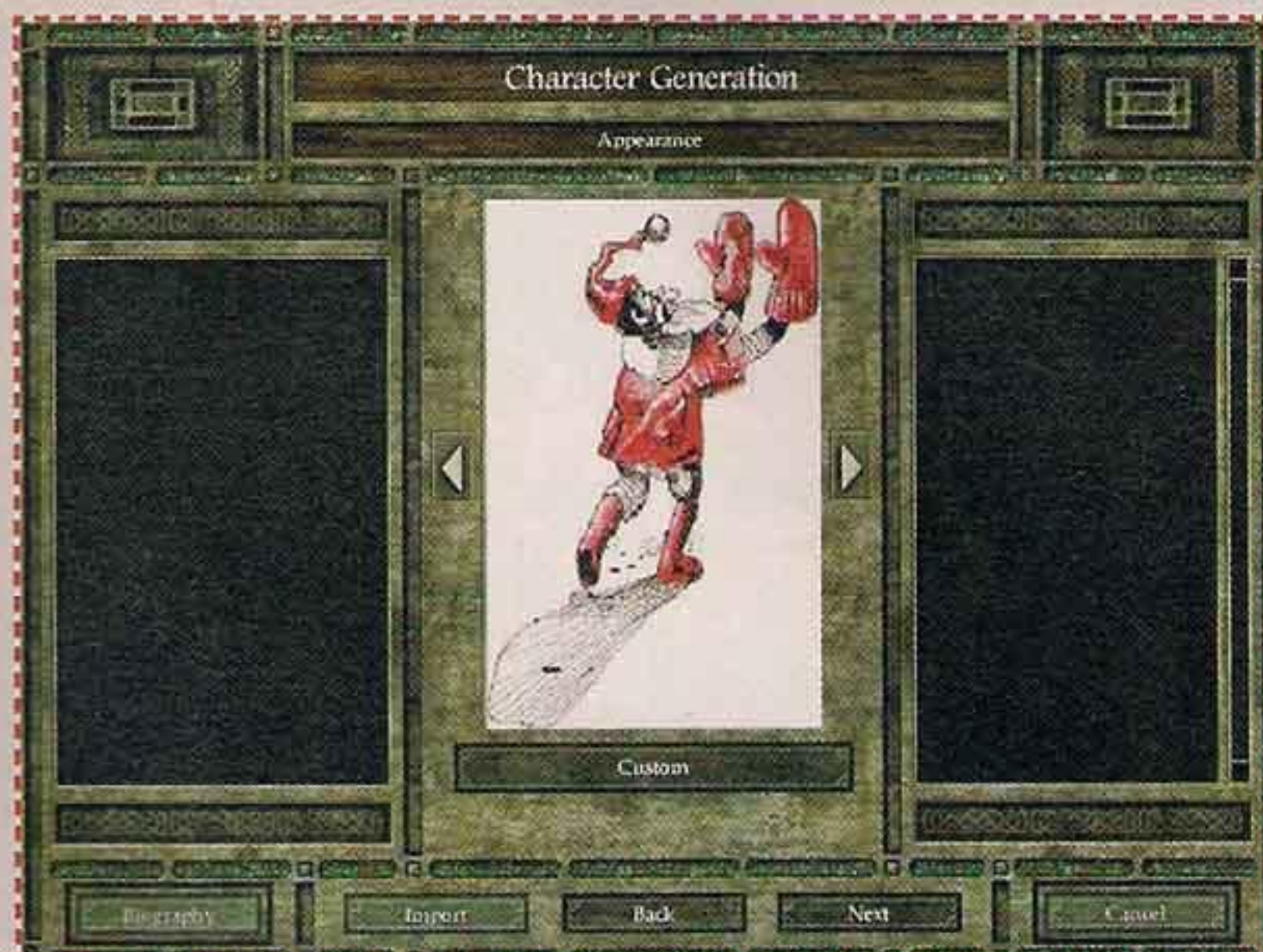
MIN_CON и **MAX_CON** — максимальное и минимальное телосложение.

MIN_INT и **MAX_INT** — максимальный и минимальный интеллект.

MIN_WIS и **MAX_WIS** — максимальная и минимальная мудрость.

MIN_CHR и **MAX_CHR** — максимальное и минимальное обаяние.

Вы готовы к созданию новых видов живых существ. Не только непохожих друг на друга внешне, но с разными способностями. Я добавил сюда чистокровных орков и моих любимчиков зергов. Используйте все предоставленные сведения с умом. Создавайте сильных, интеллектуальных и ловких существ, которые станут достойными противниками или соратниками.



Спасброски всех классов определяет отдельная группа **SAVE*.2DA**. Для каждого класса существует свой файл. Их внутреннее устройство очень простое. Первый столбец — уровень. Второй — **Fortitude** — значение спасброска **Fortitude**. **Reflex** — значение спасброска **Reflex**. **Will** — значение броска **Will**.

Давайте вплотную займемся **FEATS.2DA**, в котором перечислены все фиты.

Первый столбец — название фита. Внутриигровое название.

Второй — **ID** — идентификационный номер. Это числовое значение для каждого фита должно быть уникальным. Оно используется в других файлах для ссылки на какой-то конкретный фит.

NameRef — идентификационный номер строки с именем, отображаемым в игре, из файла **dialog.tlk**.

DESC_REF — описание фита. Впечатывайте ID текста из **dialog.tlk**.

Далее следуют столбцы с названиями классов, в которых указано, присутствует ли этот фит у класса. Если стоит цифра 1 — то да, если 0 — нет.

Завершают файл столбцы с названиями рас. В них указано, присутствует ли данный фит у расы. 1 — да, 0 — нет.

Загружайте **FEATLV.2DA**. Файл определяет, на каких уровнях персонаж получает фит. Он состоит из двух столбцов. В первом указан уровень, а во втором стоит либо 0 (персонаж не получает фитов на уровне) или 1 (персонаж получит фиты при достижении этого уровня).

УМЕНИЯ

Открывайте **SKILLS.2DA**. Файл содержит в себе информацию обо всех игровых умениях.

Первый столбец без названия содержит имя скилла.

Второй — **ID** — цифровое значение — используется в других файлах и скриптах для ссылки на умение. Это цифровое значение для данного умения в данном файле должно быть уникальным.

Третий столбец — **NameRef** — идентификационный номер строки с именем, отображаемым в игре, из файла **dialog.tlk**.

DESC_REF — описание скилла. Это также ID текста из файла **dialog.tlk**.

Далее идут столбцы (имя каждого столбика

совпадает с сокращенным названием класса) с указанием бонуса к скиллу у данного класса.

Далее следуют столбцы (имя каждого столбика совпадает с названием расы), в которых указан бонус к умению у данной расы.

Теперь объектом редактирования станет файл **SKILLCLS.2DA**. Файл определяет классовые бонусы к скиллам.

Первый столбец — название класса.

Второй столбец — **Pick_Pockets** — бонус к скиллу "очистить карманы". Помните, что бонусы могут быть как положительными, так и отрицательными.

OPEN_LOCKS — бонус к скиллу открывания замков.

FIND_TRAPS — бонус к поиску ловушек.

MOVE_SILENTLY — бонус к тихому передвижению.

HIDE_IN_SHADOWS — бонус к возможности Hide in Shadows (прятаться в тени).

DETECT_ILLUSION — бонус к поиску иллюзий.

SET_TRAPS — улучшение установки ловушек.

USE_MAGIC_DEVICE — бонус к использованию магических устройств.

Файл **SKILCOST.2DA** определяет, сколько скилл-пойнтов следует затратить, чтобы улучшить умение. Первый столбец — название умения. Далее следуют столбцы, в которых указано число скилл-пойнтов, необходимых для улучшения умения.

Можно просто изменять существующие умения, но гораздо интересней добавить свои. Поразмыслив, я включил такие скиллы, как медитация, а также починка вещей, телепатия, управление техникой. После внесения необходимых изменений в файлы я получил весьма необычную смесь футуристичной ролевой игры с фэнтезийной. Эдакий **Arcanum** на новый лад.

АВТОРИТЕТЫ НЕИЗВЕСТНЫХ МИРОВ

Открывайте **Repstart.2da**. Файл описывает начальную репутацию вашего персонажа. Первый столбец — мировоззрение лидера (может быть: **L_G** — lawful good, **N_G** — neutral good, **C_G** — chaotic good, **L_N** — lawful neutral, **T_N** — true neutral, **C_N** — chaotic neutral, **L_E** — lawful evil, **G_E** — good evil, **C_E** — chaotic evil). Второй ряд — **Value** — числовое значение репутации.

Файл **Happy.2da** определяет степень счастья персонажей в зависимости от репутации.

Первый столбик — числовое значение репутации.

GOOD. Как чувствуют себя хорошие персонажи (отрицательные значения — плохо, положительные — хорошо).

NEUTRAL. Как чувствуются себя нейтралы.

EVIL. Как чувствуют себя злые персонажи.

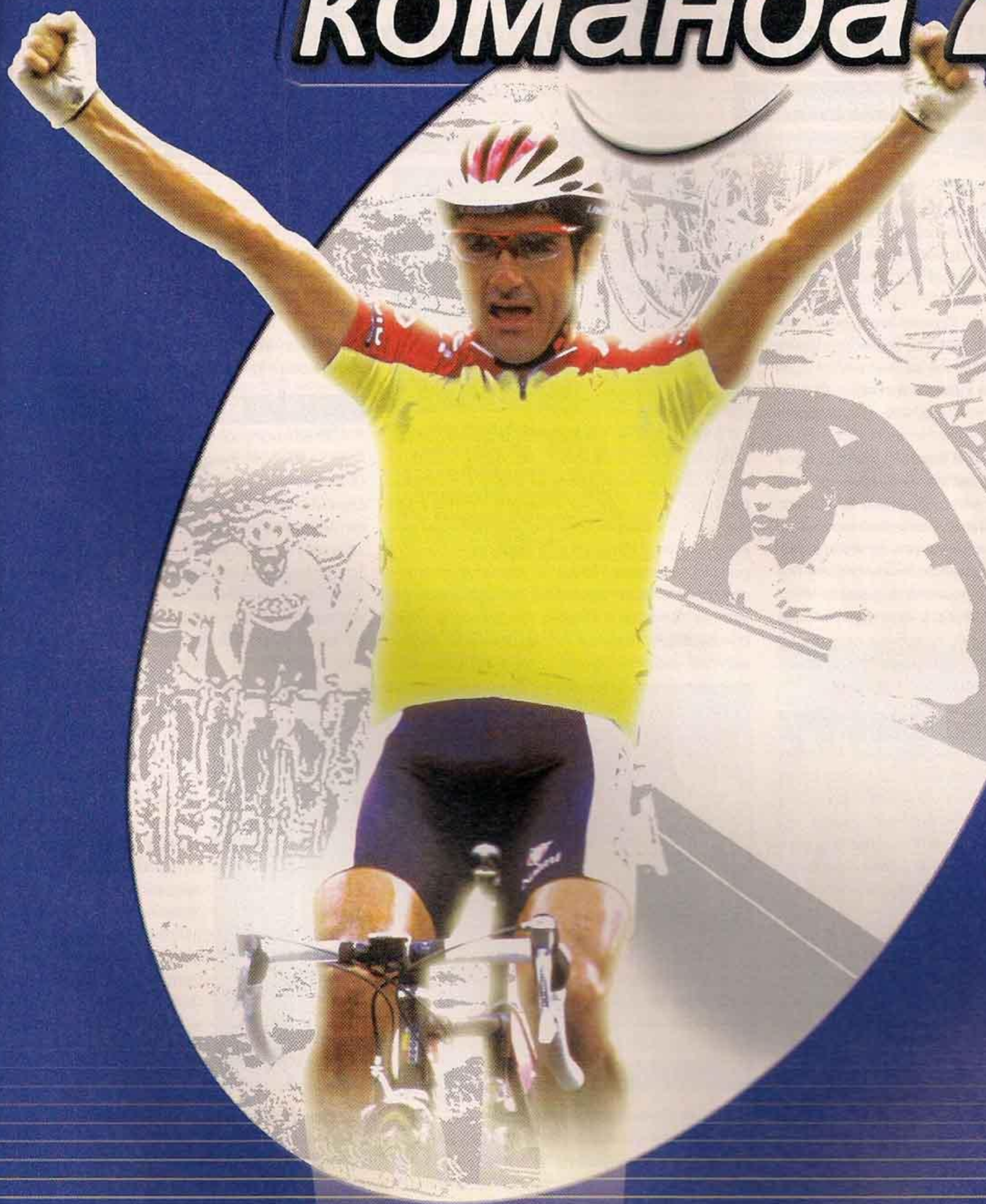
Файл **XPLEVEL.2DA**. Первый столбец — название класса, далее следуют столбцы с номерами. Каждый номер соответствует уровню. В столбике указывается значение, показывающее, сколько экспы нужно набрать для очередного level up. Теперь открывайте файл **XPCAP.2DA**. Напротив названия класса указывается максимальное значение экспы, которое он может иметь. Нас вряд ли устроит существующий потолок экспы и существующее количество уровней. Увеличивайте. Указывайте свои уровни и свое количество очков экспы, необходимое для достижения очередного уровня.

Все встало на круги своя. Все получили по заслугам. Поездка была приятной. Будет что рассказать своим детям на ночь. Особенно про ту битву со страшными уродцами, напоминающими змей и плюющимися кислотой. Благо мифриловый меч был с мной. А нам еще нужно успеть вернуться домой до праздника. И пусть надпись **GAME END** и финальный ролик не испортят радостного настроения.

Вы обладаете знаниями, достаточными для создания не только мода, но и своей игры. Придумывайте свои расы, рисуйте новых монстров, озвучивайте игру заново, не обойдите своим вниманием фиты и скиллы. Все преобразится, вы окажетесь в новой вселенной, в новом мире. В добрый путь...



Веломенеджер команда 2



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве — бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000



Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 FOCUS Home Interactive et CYANIDE. Toute copie non conforme a la loi est interdite. Tout contrevenant s'expose a des poursuites civiles et penales. INTERDANT A LA LOCATION.

СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ, ЧУЖОЙ СРЕДИ ХИЩНИКОВ

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ ALIENS VERSUS PREDATOR 2

АНДРЕЙ ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

Коридор. Темнота. Я — бравый морпех, непонятно, что я делаю на инопланетной базе, где нет моря. Ползу в коридоре, в сумраке. Нам не привыкать. Кто это стучит когтями по металлу? Чужой? Хищник? Где мой фонарик... Батарейка села... А-а-а!!!

Нет, так нечестно. Почему это всякая инопланетная нечеловек в темноте видит, а я даже прибора ночного видения не имею! Вот если бы расставить там в каждом закоулке по лампе... Я бы им всем показал, как с морпехами связываться!

Так думал "молодой повеса", приканчивая вторую пачку валидола после очередного сеанса игры в Aliens versus Predator 2. На его счастье, Monolith буквально через пару месяцев после выхода игры выпустила набор утилит для ее редактирования. Утилиты были немедленно скачаны, проинсталлированы и подробно изучены. И чтобы у читателей Мании не возникало ситуаций, подобных описанной выше, одну из этих утилит, редактор уровней DEdit, мы сейчас рассмотрим в работе.

К ИСТОКАМ

Установка утилит не вызывает особых трудностей, за исключением момента, когда инсталлятор требует игру версии 1.0.9.3 или выше. Соответствующий патч вы можете так же, как и сам редактор, взять с нашего компакт-диска. После установки в корневой директории игры появится папка Tools, в которой и обосновались все утилиты.

Запустите файл unrez.bat (запускает программу lithrez) — так вы распакуете все ресурсы игры, кроме уровней (исключение составляют уровни-примеры). После распаковки все файлы будут лежать в каталоге AVP2 в корневой директории игры. Затем запускайте DEdit. На картинке, которая выскакивает во время загрузки программы, красуется большая красная надпись BETA. Дело в том, что по умолчанию в редакторе отключены две очень важные панели инструментов. Чтобы включить их, зайдите в меню View и установите галочки на пункты Main Toolbar и WorldEdit Toolbar. Вот теперь можно приступать к ознакомлению с интерфейсом.

ИНТЕРФЕЙС

DEdit не совершает революций в плане интерфейса, расположение основных элементов управления — стандартно. Вверху окна

РЕДАКТОР:

DEdit

ГДЕ ВЗЯТЬ:

С диска "Мании"

ВОЗМОЖНОСТИ:

100% игровых

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Выше средней

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Устанавливается вместе с редактором

находятся панели инструментов. Справа, занимая большую часть окна, располагаются окна обзора уровня. Проекция окон написаны на картинке.

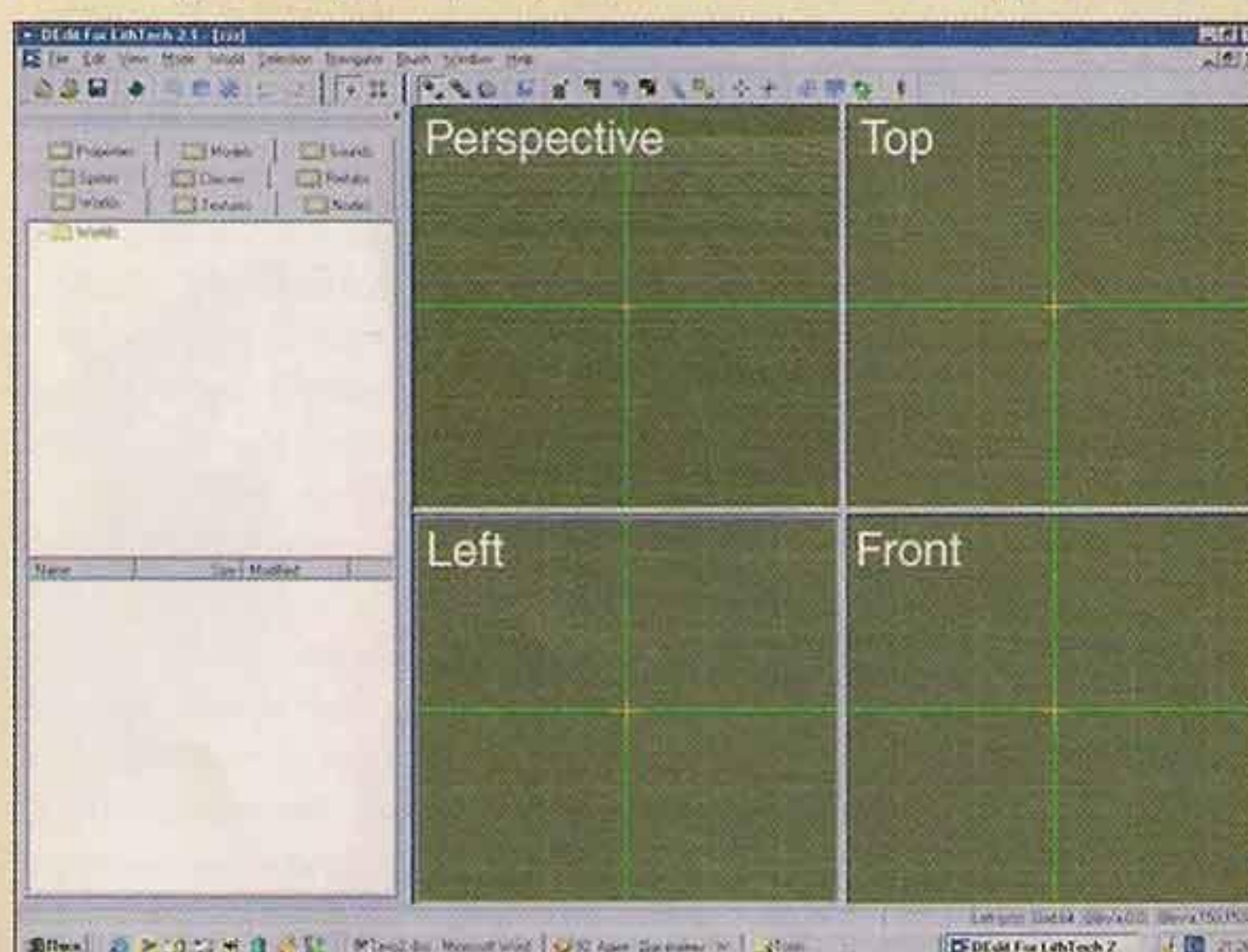
В левой части, отведя оставшееся пространство, расположилось несколько вкладок, большая часть которых содержит списки ресурсов игры. Так, на закладке Worlds располагаются уровни проекта, над которым ведется работа. На закладке Textures — текстуры. На закладке Nodes — структурированный список всех объектов, находящихся на уровне. Закладка Classes содержит в себе список всех объектов, которые можно добавить на уровень (враги, амуниция и все ос-

вой папке игры). После этого вы можете создать новый уровень (меню File\New World).

НАВИГАЦИЯ

Теперь рассмотрим навигацию в окнах обзора, в первую очередь — в окне Perspective. Переместив курсор на это окно, нажмите и держите клавишу I. Двигая мышью вверх-вниз, вы перемещаете камеру вперед-назад. При движениях мыши влево-вправо камера будет "стрейфиться" в соответствующем направлении. Если, удерживая I, вы нажмете правую кнопку мыши, то камера будет двигаться только вверх-вниз. Также, если при выполнении этих действий вы будете удерживать левую

кнопку мыши, камера будет двигаться быстрее. Если же вы будете удерживать нажатой клавишу O, то движения мыши будут изменять поворот камеры, левая кнопка мыши будет двигать камеру вперед, правая кнопка — назад. Удерживая кнопку C и двигая мышью вверх или вниз, вы сможете изменять расстояние, ограничивающее дальность прорисовки окна Perspective (полезно для уровней с большими от-



крываемыми пространствами). В остальных окнах (Top, Left, Front) кнопка I также отвечает за передвижение камеры вверх-вниз и влево-вправо, а кнопка O — уже за изменение масштаба.

Каждое из окон обзора имеет координатную сетку, для того чтобы было легче совмещать и передвигать объекты уровня. Размер клеток этой сетки можно изменять (отдельно для каждого окна) кнопками Shrink Grid (уменьшение) и Expand Grid (увеличение) на панели инструментов. Либо, соответственно, клавишами "Плюс" и "Минус" на цифровой клавиатуре.

Выделение всех объектов в редакторе производится обычным щелчком левой кнопки мыши (LMB, т.е. left mouse button). Нажав кнопку и растянув рамку, можно выделить сразу несколько объектов — те, которые коснулись рамки хоть краем. Чтобы выделить несколько далеко отстоящих друг от друга объектов, используйте комбинацию Shift+LMB. Отменить выделение можно комбинацией Ctrl+LMB.

ОСТАЛЬНОЕ

Редактор имеет четыре режима работы, это Brush Editing Mode (включается кнопками Ctrl+B, либо в меню Mode), Geometry Editing Mode (Ctrl+G), Object Editing Mode (Ctrl+H) и Light Editing Mode (Ctrl+L). Разница между режимами невелика, так как главным они лишь ограничивают возможность выделения объектов, которые содержит уровень. Например, в Brush Editing Mode вы не сможете выделять источники света. Важная деталь — при включенном Brush Editing Mode в главном меню программы появляется дополнительный пункт — Brush.

Перед тем, как начинать строительство, зайдите в настройки программы (меню Edit\Options) и на закладке Direct3D включите параметр Use D3D as default renderer и установите параметр Mode на Hardware Acceleration (как вариант — щелкните правой кнопкой мыши по окну Perspective и включите аналогичные пункты в появившемся меню). Так графика в окне Perspective будет меньше тормозить.

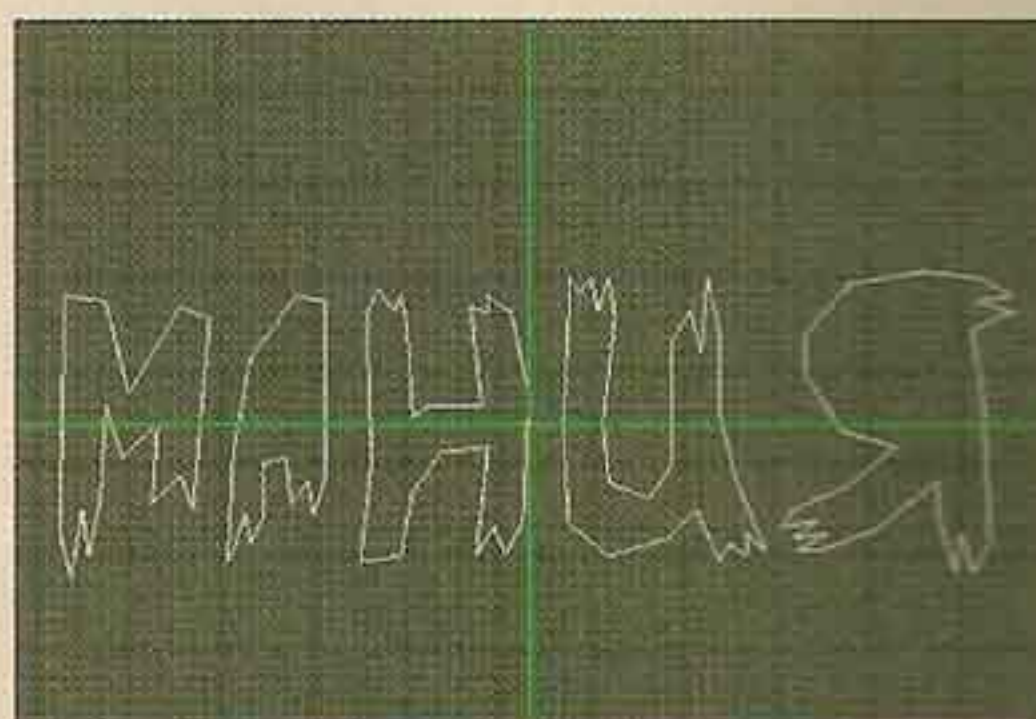
ГЕОМЕТРИЯ

В DEdit'e уровни используют архитектуру, сходную с Q3-шным BSP, а основным строительным материалом, как и в большинстве других редакторов, служат браши. Сам редактор не запрещает делать браши вогнутыми (как известно, BSP-архитектура требует, чтобы все браши были только выпуклыми), но лучше этим не злоупотреблять. Также убедитесь, что включен режим Brush Editing (Ctrl+B).

Создаются браши несколько необычным образом. Давайте рассмотрим это на практике. Наведите курсор на окно Top, а затем нажмите на пробел. После этого там, где вы указали, появится красная точка. Протянув курсор в сторону, вы растяните отрезок между первой точкой и курсором. Опять, выберите нужное положение второй точке и снова наведите пробел, и так далее, пока не достигнете желаемого результата. Завершить создание браша можно, замкнув проводимую вами линию. После этого появится окно, где нужно указать высоту получившейся фигуры (либо ширину, либо длину — в зависимости от проекции окна, в котором вы работали). Не бойтесь ошибиться — потом вы легко сможете подкорректировать высоту.

Если поставите какую-то точку не там, где хотелось, то можете отменить действие Backspace'ом. Готовый браш можно масштабировать и перемещать, потянув за черные точки, которые видны, когда браш выделен. Удаляются браши (да и все остальные объекты в редакторе) клавишей Del.

Теперь постройте небольшую комнату, которая станет вашим первым уровнем. Это можно сделать двумя разными путями — либо создать отдельно пол, потолок и каждую стену, либо создать один браш, а затем как бы вырезать его изнутри (это делается через меню Brush\Hollow). При этом вас попросят указать желаемую толщину стен. Заметьте, что при этом объем получившейся в браше полости будет точно соответствовать первоначальному брашу, тогда как, например, в Q3Radiant'e внутренний объем был бы меньше первоначального. Это происходит из-за того, что Радиант вычислял форму стен, вдавливая грани браша внутрь, а DEdit вытягивает грани наружу.



▲ Изображенные на скрине фигуры — обычные браши в виде свеху. Но отрисовываются они некорректно даже в редакторе. Это — пример того, какими можно — но не нужно — делать браши.

Имейте в виду, что края получившихся после вырезания стен будут скошенными — чтобы не было пересечений между брашами (их следует избегать). Вполне возможна такая ситуация, когда вам будет мешать подобная форма брашей, поэтому каждый из двух описанных выше способов создания комнат имеет равные права на жизнь.

Вы можете вырезать один браш из другого, например, чтобы создать дверной проем. Просто создайте браш той формы, которую вы хотите вырезать из другого браша, поместите вырезаемую фигуру так, чтобы она пересекала изменяемый браш, и нажмите кнопку H. В качестве тренировки попробуйте сделать дополнительные комнаты на уровне, соединенные коридором.

Все вышеописанные действия выполнялись в режиме редактирования брашей. Но браши можно также редактировать, изменяя положение каждого отдельного вертекса или полигона. Для этого включите режим Geometry Editing (Ctrl+G).

Чтобы передвигать полигон, сначала выделите его щелчком левой кнопки мыши, а уже затем, удерживая нажатыми Shift и правую кнопку, передвигайте с помощью движений мыши вверх-вниз. Полигон будет перемещаться только в том направлении, куда он обращен.

Чтобы изменять положение вертексов, просто наведите курсор на подопытный вертекс (он должен стать зеленым), а затем, удерживая нажатой кнопку V, передвигайте его. Нежелательно редактировать вертексы в окне Perspective — точки сразу убегают в такие

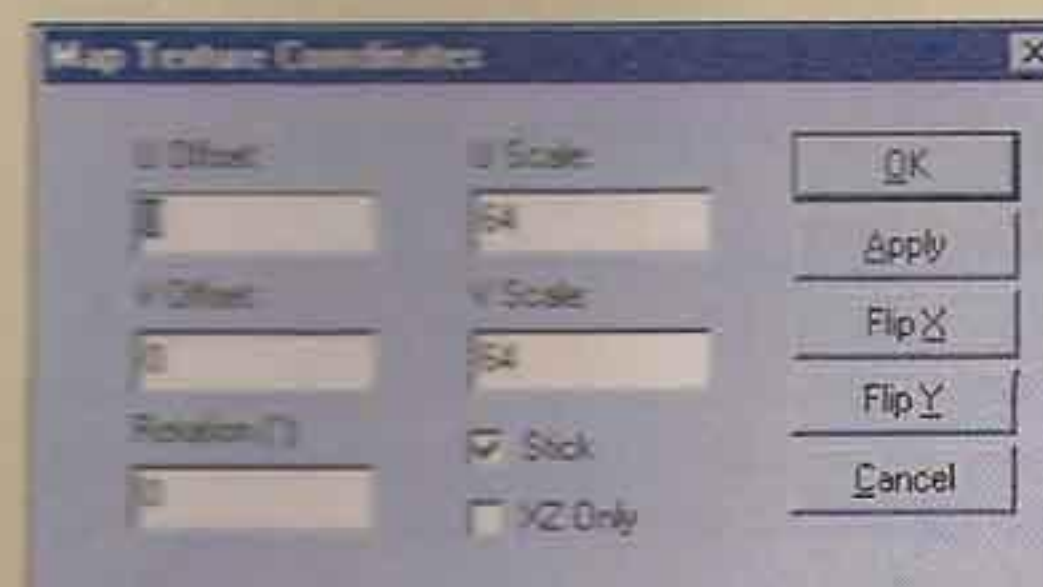
дали, что их довольно сложно вернуть. Вдобавок, поставьте клетки на координатной сетке помельче, так как вертекс двигается именно по сетке, а не произвольно.

ГРАФФИТИ НА СТЕНАХ

Теперь рассмотрим текстурирование. DEdit накладывает текстуры на браши подобно тому, как накладываются текстуры на трехмерные модели (модели игрока, например). То есть, если вы создадите шар и присвоите ему какую-либо текстуру, то она будет задана не каждой грани отдельно, а "натянута" на браш (с соответствующими искажениями).

Откройте закладку Textures, расположенную в левой части окна редактора. Закладка разделена на три части: верхняя — каталог, по которым раскиданы текстуры, средняя — список текстур в выделенном каталоге, нижняя — предварительный просмотр выделенной текстуры. Чтобы нанести текстуру на какой-либо браш, надо выделить этот браш и желаемую текстуру, а потом нажать кнопку Apply Texture на панели инструментов.

После этого браш будет покрыт выбранной текстурой, как пол в душевой — кафельной плиткой, особенно если браш большой, а текстура маленькая. Если вам хочется изменить масштаб текстуры либо повернуть ее, щелкните правой кнопкой мыши по любому из окон обзора (при этом покрытый текстурой браш должен быть выделен) и из появившегося меню выберите пункт Map Texture Coordinates. Появится окно, которое изображено на картинке — в нем задаются многочисленные параметры маппинга.



В полях U Offset и V Offset вы можете корректировать положение текстуры на браше, в полях Scale (также U и V) — масштабировать. Plane Rotation регулирует поворот текстуры. Если же вам надо перевернуть текстуру (как зеркальное отражение), используйте кнопки Flip X и Flip Y. Те же самые действия можно выполнять непосредственно из окна обзора, причем для каждого полигона отдельно. Для этого сначала перейдите в режим Geometry Editing, затем наведите курсор на желаемый полигон. Нажимая на стрелки на клавиатуре, вы сможете корректировать положение текстуры с шагом в 32 пикселя. Если при этом держать нажатой клавишу Shift, то текстура будет смещаться на один пиксель. Удерживая нажатым Ctrl, вы сможете масштабировать текстуру. Если держать нажатыми одновременно Ctrl и Shift, то текстура будет переворачиваться, как если бы вы использовали кнопки Flip в окне маппинга. Подберите текстуры для комнат на свой вкус.



▲ Мой вариант текстурирования.

ОБЪЕКТЫ

Уровень мы сделали. Но играть на нем пока нельзя. Есть три типа объектов, которые обязательно должны присутствовать на уровне, чтобы его можно было загрузить. Сам редактор содержит гораздо больше объектов, но нам пока нужны только три. Это: **Light** — источник света, без которого разглядеть свой уровень у вас просто не получится; **GameStartPoint** — стартовая отметка для игрока; **WorldProperties** — объект, определяющий свойства уровня — элемент рудиментарный, так как вы почти не оказываете влияние на уровень, изменяя параметры этого объекта, но его наличия требует движок.

Для работы с объектами нужно перейти в режим **Object Editing (Ctrl+H)**. Теперь посмотрите в окна обзора — видите три скрещивающихся зеленых линии? Это маркер, который указывает место, где появится объект после добавления на уровень. Задать ему позицию можно, указав мышью желаемое положение и нажав кнопку **X**. Установите

маркер в центре комнаты, а затем откройте меню **World\Add Object**. Здесь в длинном списке перечислены все объекты, которые вы можете добавить на уровень. Похожий список, только не структурированный, есть на закладке **Classes** окна редактора. Объекты из него добавляются двойным щелчком. Найдите объект **Light**, выделите его и нажмите кнопку **OK**. Если все сделано правильно, то объект должен появиться в указанной маркером позиции. Если по какой-то причине вас не устраивает расположение объекта, вы можете передвигать его стрелками на клавиатуре, при этом выделенный объект будет двигаться по клеткам координатной сетки. Если при передвижении держать нажатым **Shift**, то объект будет сдвигаться на одну единицу расстояния в редакторе. Аналогичным образом добавьте объекты **GameStartPoint** и **WorldProperties**. Чтобы не скучать на уровне в гордом одиночестве, добавьте также, например, объекты **SimpleAIDrone** или **SimpleAIRunner** — это разные виды чужих.

Параметры объектов (а также брашей) редактируются на закладке **Properties**, находящейся в левой части окна редактора. Мы не станем сейчас рассматривать все параметры добавленных нами объектов — их назначение понятно из названий. К тому же, щелкнув по имени параметра левой кнопкой мыши, вы получите исчерпывающую справку о его предназначении.

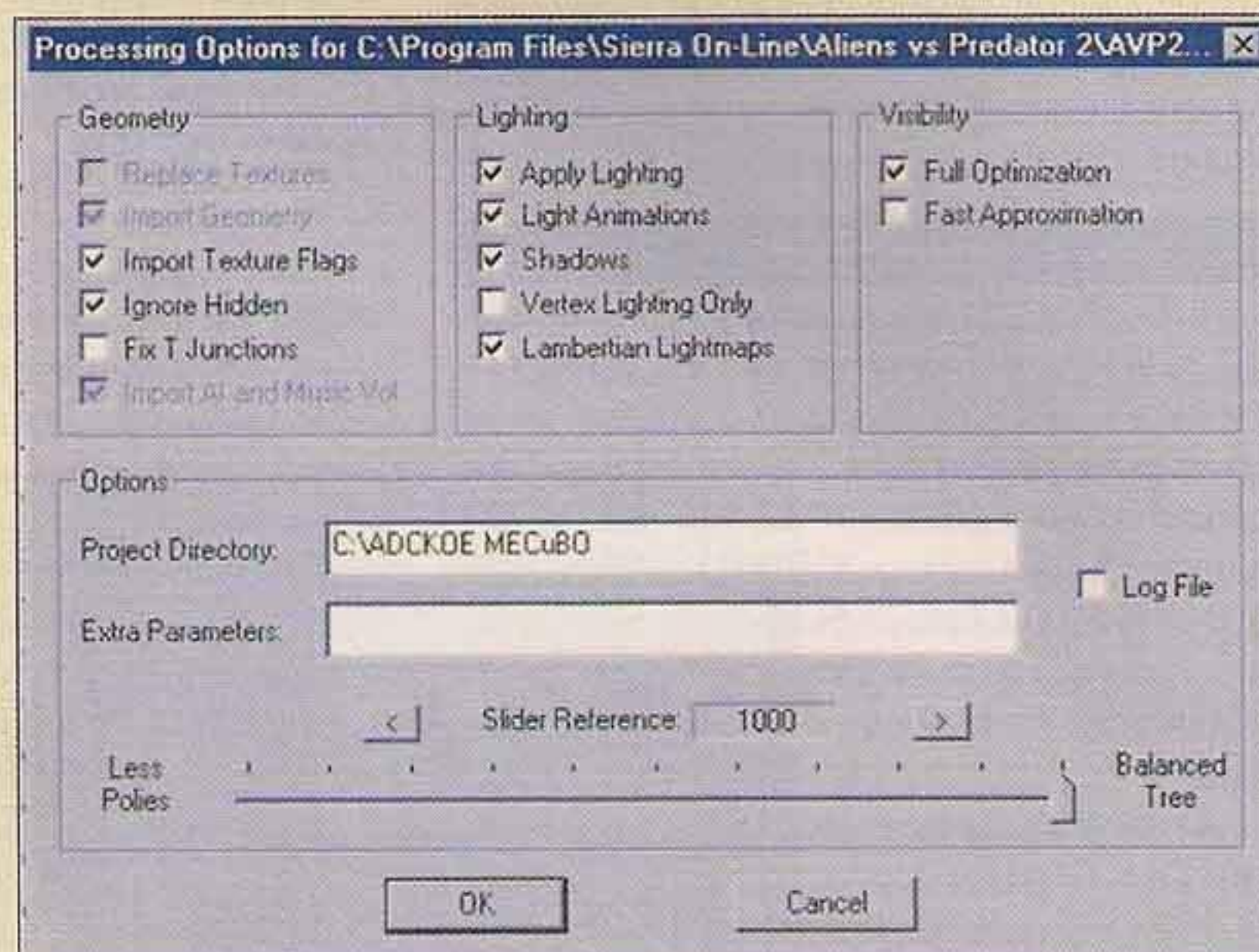
Но один пункт все же стоит рассмотреть. В свойствах объекта **GameStartPoint** найдите

параметр **CharacterType**. Он определяет тип персонажа, которым вы будете играть. И это не только стандартные Хищник, Чужой и Пехотинец — вы можете выбрать любого персонажа, представленного в игре — от экзоскостюма до Королевы чужих.

ПОСЛЕДНИЕ ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Уровень полностью готов, осталось только поместить его в игру. Для этого его сначала надо скомпилировать. Делается это через меню **World\Process**, либо комбинацией клавиш **Ctrl+P**.

В появившемся окне (на картинке сверху) вы можете задать параметры компиляции. Для начала сойдет и тот вариант, что стоит по умолчанию (только снимите флажок с параметра **Vertex Lightning Only**). В поле **Project Directory** укажите полный путь к каталогу, в котором находится ваш проект (у нас это — каталог **AVP2** в корневой директории игры). Затем нажимайте кнопку **OK**. Процесс компиляции займет несколько секунд, так как наш первый уровень очень простой (если вы, правда, не сделали его размером с крытый стадион с кучей источников света). Но, к чести разработчиков, даже компиляция достаточно больших уровней занимает немного времени (если отключен параметр **Full Optimization** в группе **Visibility**).



После завершения компиляции в одном каталоге с вашим уровнем (по умолчанию — **AVP2/Worlds/SinglePlayer** в корневой папке игры) появится файл вида **MyLevel.dat** — это и есть откомпилированная версия уровня. Вам необходимо создать папку **Maps\Worlds\Custom** в корневом каталоге игры и поместить в нее готовый уровень. Затем в настройках **launcher'a** игры, в командной строке впишите строчку **"-rez maps"**. После этого уровень станет доступен через меню игры **Single player\Custom**.

На **нашем компактe** лежит уровень, иллюстрирующий статью (а также его некомпиллированная версия для редактирования) и сам редактор. На сегодня это все, в следующих статьях мы продолжим изучение редактора **DEdit**. ■

ЕДИНИЦЫ ИЗМЕРЕНИЯ

Для того, чтобы вам было проще подбирать размер брашей и текстур при строительстве уровня, полезно знать пару особенностей **DEdit'a**. Первое — средняя высота персонажей в игре (в том числе и игрока) составляет 100 единиц. Помните это, когда будете создавать различные вентиляционные шахты и узкие коридоры. Второе — один пиксель нанесенной на браш текстуры равен одной единице длины редактора (разумеется, при масштабе текстуры 1:1). Другими словами, если вы создадите куб с ребром в 128 единиц и покроете его текстурой 128*128 пикселей, то на каждую грань придется ровно по одному тайлу текстуры. Это следует запомнить на случай, если вы будете делать собственные текстуры для своих уровней.

ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL

УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА



БЛИЦКРИГ

- **Реальные** сражения Второй мировой в трех кампаниях
- **Бесконечное** число миссий любого стиля и сложности
 - **Более 200** образцов военной техники в 3D
 - **Максимум** реализма, минимум условностей
- **Войска** получают опыт и переходят из миссии в миссию
 - **Неограниченная** поддержка с воздуха
- **Редактор** для создания боевых единиц, миссий, кампаний
- **Многопользовательская** игра по локальной сети и через Интернет

Выход игры: 1 квартал 2003 года games.1c.ru www.nival.com www.blitzkrieg.ru

Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

1C
Фирма "1С"

NIVAL
INTERACTIVE

НОКТЮРН ВЛЮБЛЕННОГО ЗОМБИ

ВСЕ О РЕДАКТОРЕ NEVERWINTER NIGHTS

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ DROW@RAMBLER.RU

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Приветствую. За прошедший месяц вы, наверняка, создали свою карту к NWN. Возможно, что ее дизайн даже лучше, чем у творений BioWare. Но... Карты молчат, на них нет ни души. Мертвый сад чудес. Надо оживить мир — расставить побольше NPC, написать диалоги, придумать квесты, связать воедино сюжетом...

МОДУЛЯЦИИ

Для начала займемся общими свойствами модуля. Заходим в меню **Edit\Module Properties**. На закладке **Basic** можно изменить имя модуля и тэг. На закладке **Events** находятся слоты под скрипты. Закладка **Advanced** отвечает за временные условия в модуле: время восхода и заката солнца, начальный день, год и т.д. В пункте **Starting Move** можно указать ролик, который будет проигрываться при запуске модуля. Есть возможность импортировать и свой собственный. Для этого поместите ролик в формате *.bik в папку **move**, находящуюся в корневой директории игры. На закладке **Description** отображается информация о модуле при выборе в игре. Здесь можно кратко рассказать о сюжете и предыстории модуля.

ТВОРЦЫ НЕВИДАННЫХ СУЩЕСТВ

При создании модуля можно использовать стандартных существ, находящихся на палитре **Creatures**. Но редактор позволяет создавать монстров и NPC не по правилам третьей редакции. Поэтому сразу займемся созданием уникальных существ.

Заходим в wizard по созданию существ — **Wizard/Creature Wizard** или нажимаем **Ctrl+Alt+C**. В первом окне указываем расу, к которой будет принадлежать новосозданное чудовище. Далее выбираем класс и уровень. Захотели поставить маленькому гоблину, класс дракона и варвара одновременно — нет проблем. В следующем окне выбираем пол, модель и портрет существа. Теперь надо указать фракцию, к которой будет принадлежать существо. Что такое фракция и для чего нужна, смотрите ниже по тексту. Все, осталось указать имя и категорию, в которую будет помещено существо. Все, что создается при помощи wizard'ов, помещается на соответствующую палитру в категорию **Custom**. Создайте триггер в wizard'е на палитре **Trigger**. В последнем окне ставим галочку в **Launch Creature Properties** и нажимаем **Finish**.

После этого мы окажемся в окне редактирования существа. Разберемся с многочисленными закладками.

Basic — закладка большей частью копирует свойства, которые были указаны во время создания существа, мы рассмотрим только новые. В пункте **Description** находится описание существа при изучении в игре. В поле **Conversation** помещается диалог для NPC. Опция **No interrupt** позволяет запретить прерывать разговор. Присутствует удобная система генерации имен (тот, кто раньше не занимался созданием модулей, не может представить, какой это ужас — придумывать оригинальные имена сотне разных существ...). Просто нажмите на пиктограмму лица, напротив поля **First** и **Last Name**, и редактор сам сгенерирует подходящее имя.



▲ Поющий Дракон... такого еще не было.

Statistics. Закладку условно можно разделить на пять частей. **Ability scores** — основные характеристики: сила, телосложение, ловкость и т.д. Особам, склонным к завышению способностей, сообщая, что максимальная характеристика может равняться ста очкам. **Saves** — спасброски и бонусы к ним. **Armor Class** — броня. Для тех, кто позабыл, напомним, что в третьей редакции D&D чем больше значение **AC**, тем выше уровень брони. **Hit points** — базовый уровень жизненных очков. **Speed** — скорость передвижения. Варьируется от неподвижного до очень быстрого.

Appearance — внешний вид частей тела. Может быть изменен не у всех созданий.

Classes — характер персонажа, класс и уровень.

Skills — способности персонажа: обезвреживание ловушек, концентрация, поиск и многое другое.

Scripts — слоты для скриптов. При создании существа скрипты ставятся по умолчанию.

Comments — комментарии.

Special Abilities — специальные (врожденные) способности существа. Можно поставить способности изначально данному классу не положенные. Для этого в поле **Uses** введите,

сколько раз можно данную способность использовать. Для применения некоторых способностей в графе **Caster Level** нужно указать уровень заклинания, который не может быть меньше единицы.

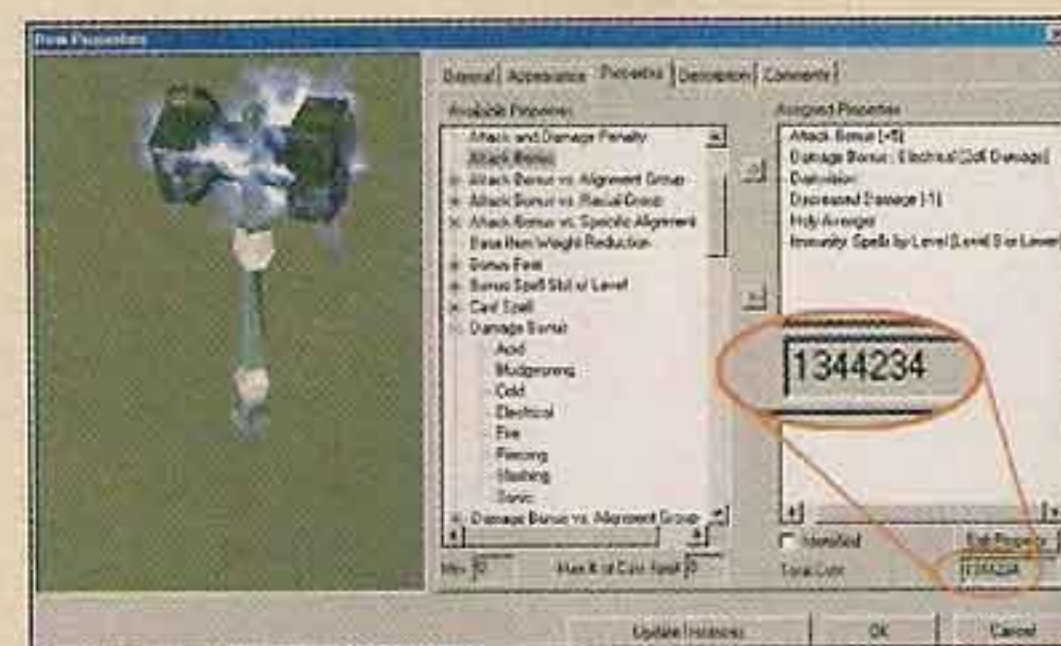
Spells — колдовские спеллы могут использоваться только те классы, которым они положены. А классы, которым заклинания не положены, идут на закладку **Special Abilities** и спокойно ставят любые понравившиеся заклинания.

Feats — тоже специальные способности, которые есть у стандартных классов. Напротив нужной вам способности поставьте галочку.

Advanced — здесь находятся дополнительные опции. В **Treasure Model** находятся стандартные пакеты сокровищ. Экономит много времени, не заставляя набивать инвентарь каждому гоблину вручную. Функция **Subrace** позволяет добавить персонажу подрасу. Реальной пользы от данной функции я не нашел в связи с тем, что при добавлении подрасы изменяются только основные параметры и специальные способности. Все это легко поддается изменению вручную — вышеуказанным способом. **Sound set** и **Perception Range**: звук, издаваемый при встрече, и радиус, в котором существо заметит игрока или какое-либо событие.

ЛИЧНЯК

Для существа можно и нужно создать свой собственный уникальный инвентарь. Стандартные вещи можно использовать только для массовки, а у каждого значимого персонажа должна быть оригинальная вещь со своей неповторимой историей. Заходим в wizard для создания вещей (**Wizard/Item Wizard** или нажимаем **Ctrl+Alt+I**). В первом окне выбираем, к какому типу будет принадлежать создаваемый предмет. Затем нужно указать имя (проявите фантазию, придумайте что-нибудь оригинальное) и то, является предмет магическим или нет. Последнее актуально только для оружия, брони, амулетов и колец. Если предмет



▲ Правда, скромный молоточек? Обратите внимание на цену.

магический, то в пункте **Item Quality** нужно указать силу предмета, а в **Item Level** — какого уровня должен достичь игрок, прежде чем сможет использовать данную вещь. Перед тем, как нажмете **finish**, поставьте галочку напротив **Launch Item Properties**.

Мы находимся в окне редактирования свойств вещи. На закладке **General** можно изменить настоящую, а не магазинную стоимость предмета (**Additional Cost**), правда, почему-то только в большую сторону. Пункт **Stolen** разрешает украсть предмет. **Appearance** — отвечает за форму и цвет модели. Наиболее интересная закладка для нас — **Properties**. Здесь можно установить дополнительные свойства предмета (особая атака или бонусы) и ограничение на его использование по определенному признаку: раса, класс, характер. Для редактирования свойства нажмите **Edit Property** в нижнем правом углу. Помните, чем больше и мощнее свойства вы поставите в предмет, тем дороже его цена. Если хотите, чтобы предмет изначально был опознан, поставьте галочку в пункте **identified**. На закладке **Description** — описание опознанного и неопознанного предмета.

Остальные wizard'ы рассматривать не имеет смысла, так как с их помощью ничего нового создать не удастся, а принципы их работы полностью соответствуют принципам работы с рассмотренными нами wizard'ами.

ЖУРНАЛ

Зайдем в редактор журнала (**Tools/Journal Editor** или **Ctrl+Alt+J**). Нажимаем на кнопку **Add** (пиктограмма в верхнем левом углу) — появится пункт **Category**. В нем записывается заголовок сообщения, которое появится в журнале. Если надо создать новое сообщение, то возвращаемся к началу (**Root**) и нажимаем кнопку **Add**. Вносим текст в заголовок и выделяем его. Нажимаем правую клавишу мыши и выбираем пункт **Add**. Появился пункт **Entry**. Здесь находится основной текст сообщения.

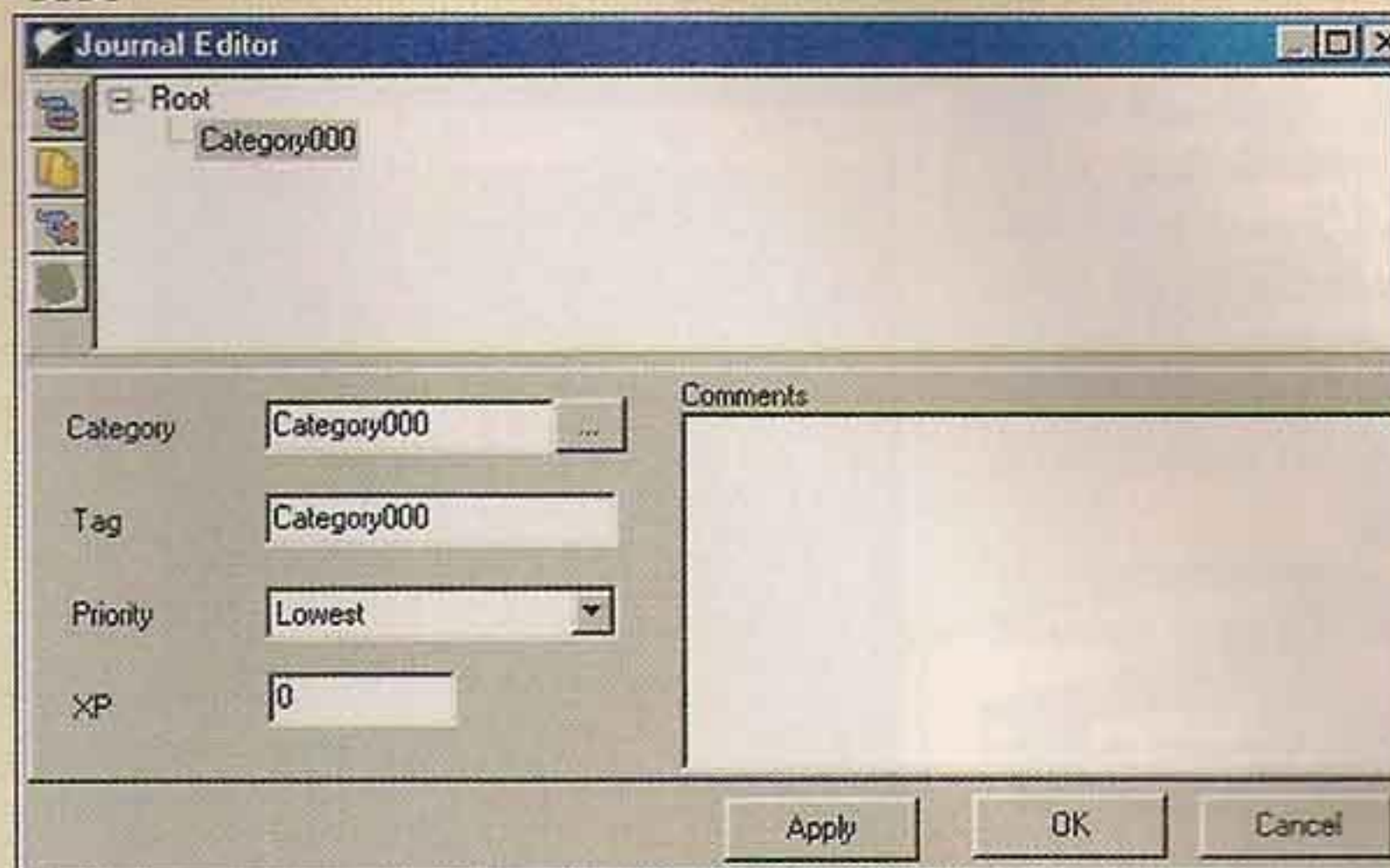
WAYPOINTS

Вейпоинты сильно облегчают жизнь и сокращают время, не заставляя писать скрипты под стандартные случаи.

Map Note — этим вейпоинтом помечаются важные объекты на карте. В свойствах вейпоинта выбираем закладку **Advanced** и записываем текст в поле **Map Note Text**.

Post — после боя заставляет вернуться существо обратно на место, где оно было изначально поставлено. Ставим вейпоинт и в теге пишем — **POST_имя тего существа**.

Waypoint — данный тип вейпоинта заставляет ходить NPC и Creatures по определенному пути, тем самым создавая иллюзию жизненной активности. Поставьте цепочку вейпоинтов на поверхность. Выделите все установленные вейпоинты и нажмите правую кнопку мыши. В контекстном меню выбирайте **Create Set**. В появившемся поле введите **WP_Имя тего существа**.



Допустим, по мере продвижения квеста вы захотите, чтобы в старую запись добавлялись новые сообщения. Выделите заголовки сообщения (**Category**) и нажмите правую кнопку мыши. В контекстном меню выберите пункт **Add**. Пункт **ID** обозначает идентификационный номер сообщения. Он понадобится нам в дальнейшем при вставке записи журнала в диалог. Занесите текст и поставьте галочку в пункте **Finish Category**. Это значит, что после того, как вторая запись появится в журнале, сообщение перейдет на закладку выполненных заданий.

ОН ГОВОРИТЬ, Я ПОНИМАТЬ

Перейдем к редактированию разговора. Нажимаем **Ctrl+Alt+V** или **Tools/Conversation Editor**. Нажимаем **Add** (пиктограмма в верхнем левом углу) и вводим текст, который будет говорить NPC. Далее еще раз нажимаем **Add** и вводим текст, который скажет игрок. И так далее — сначала NPC, потом игрок. Если надо создать несколько вариантов вопросов, возвращаемся к началу и нажимаем **Add**. Вы, наверное, заметили, что в игре, в некоторых диалогах к вам обращаются по имени или по половой принадлежности. Выберите диалог NPC и в нижнем левом поле, где отображен текст, нажмите правую кнопку мыши. В контекстном меню выберите — **Insert Token**. В появившемся окне выберите одно из условий, например — **Lord/Lady**. Теперь во время игры в зависимости, какого пола ваш персонаж, в диалоге вас назовут — **Lord** или **Lady**. Диалог можно и нужно проверить, не выходя из редактора. Выделите начало диалог и нажмите правую клавишу мыши. В появившемся меню выберите — **Test**.

Рассмотрим закладки в нижнем правом углу. В поля можно вставить собственноручно написанные скрипты или воспользоваться wizard'ом по созданию скриптов.

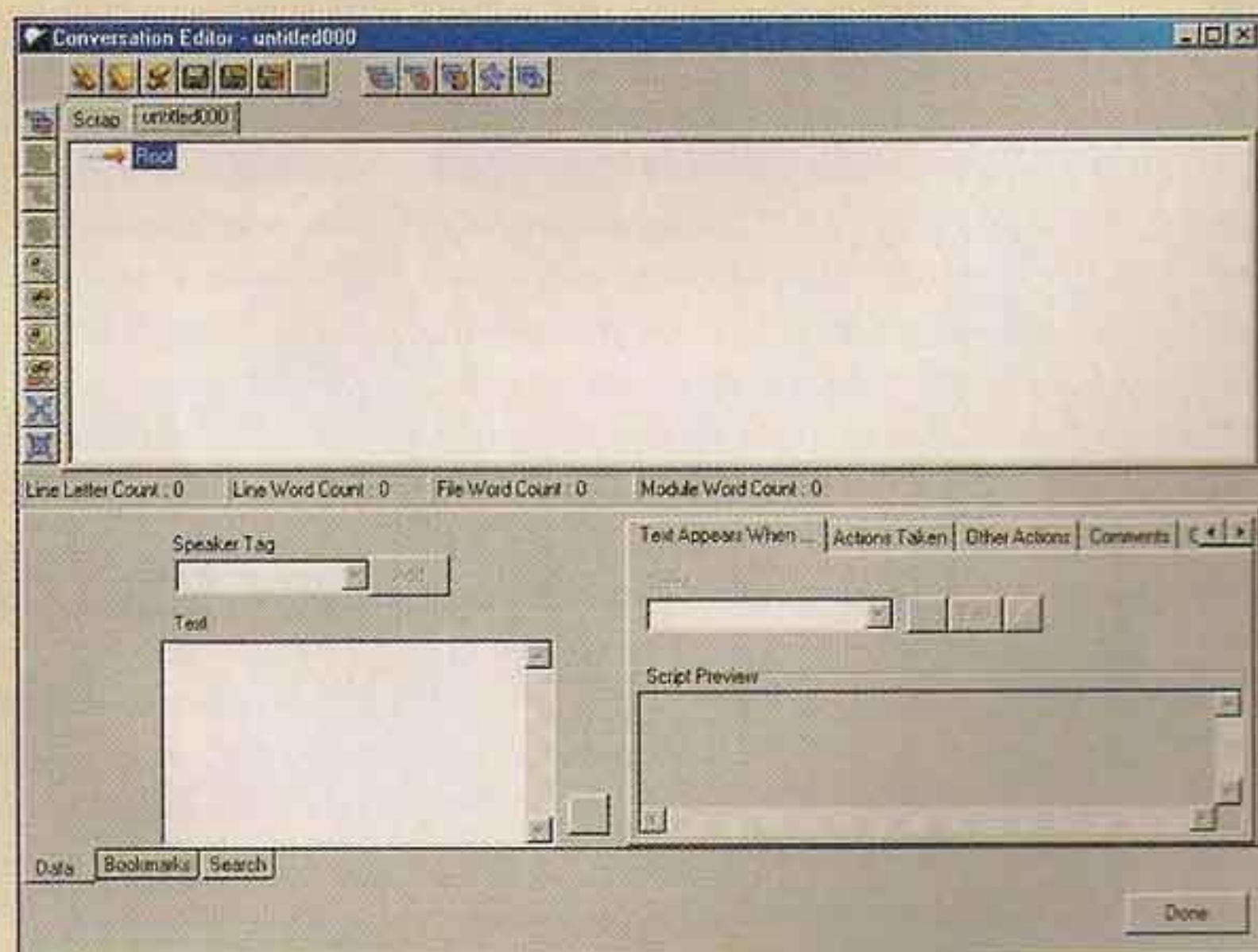
Text Appears When — проверяет условие, при котором диалог станет доступен. Захотели создать секретный клан убийц, в который

принимают только эльфов и/или воров? Или нужно проверить наличие в инвентаре квестового предмета? Тогда вам сюда. Нажимаем на пиктограмму шляпы и в появившемся wizard'е выбираем условие, которое будет подвергаться проверке.

Action Take — действие, которое произойдет в результате диалога. Нажимаем на пикто-

грамму wizard'а. **Give rewards** — дать персонажу и/или партии — золото, опыт или вещь. **Take from player** — взять вещь, золото или экспу у персонажа. Наделите случайных прохожих возможностью забирать опыт, и будет забавно смотреть, как игрок шарахается от каждого встречного, боясь с ним поговорить. **Perform an action** — изменить отношение к игроку в положительную или отрицательную сторону и начать торговлю с игроком. **Set local variables** — установить локальную переменную.

Other Action — проигрывает анимацию и/или звук при начале разговора. Добавление записи в журнал. В поле **Journal** выберете ранее созданную и сохраненную запись журнала. А в нижнем поле укажите номер сообщения. Помните, когда мы создавали основной текст сообщения, то в поле **ID** стояла цифра. Именно ее мы и должны выбрать.



Current files — слоты для размещения написанных лично вами скриптов. **Normal** — какое действие произойдет, если диалог дойдет до конца. **Aborted** — реакция на прерывание диалога.

ТОНКОСТИ

Вспомните стандартный диалог NPC с игроком. Игрок в первый раз говорит с NPC. NPC рассказывает о себе и дает задание. Если игрок подойдет во второй раз, то диалог не повторится. То есть, ставшими ненужными диалоги или те, которые будут доступны после выполнения определенных условий, необходимо заблокировать. Рассмотрим, как это сделать, на примере.

Создадим простейший диалог. Нажимаем Add и вводим текст: "Привет, ты принес то, что нужно". Возвращаемся к началу (Root) и добавляем еще одну строчку: "Здравствуй, меня зовут...". NPC говорит фразу, которая была написана первой, а вторую просто игнорирует. Тогда может возникнуть вопрос: почему фраза, которая должна звучать первой, была написана второй?

На самом деле, такая форма построения диалога гораздо удобней. Сейчас поймете почему.

Выбираем первую фразу ("Привет, ты принес..."). На закладке Text Appears When нажимаем на пиктограмму шляпы. Выбираем условие — Local Variable. В первом поле пишем TextVariables, а во втором ставим значение 1. Нажимаем Add и сохраняем скрипт.

Мы поставили условие, при котором станет доступна фраза. В нашем случае — проверка локальной переменной. То есть, когда такая-то локальная переменная будет равняться какому-то числу, фраза станет доступна. Выбираем вторую фразу ("Здравствуй, меня зовут...") и на закладке Action Taken нажимаем на пиктограмму шляпы. Ставим галочку в Set Local Variable. В первое поле пишем TextVariables, а во второе ставим значение 1. Совсем не обязательно в первое поле писать TextVariables, а во второе устанавливать значение, равное 1. Можно писать любой текст и любое целое значение. Главное, чтобы переменная была одинаковая в обоих случаях.

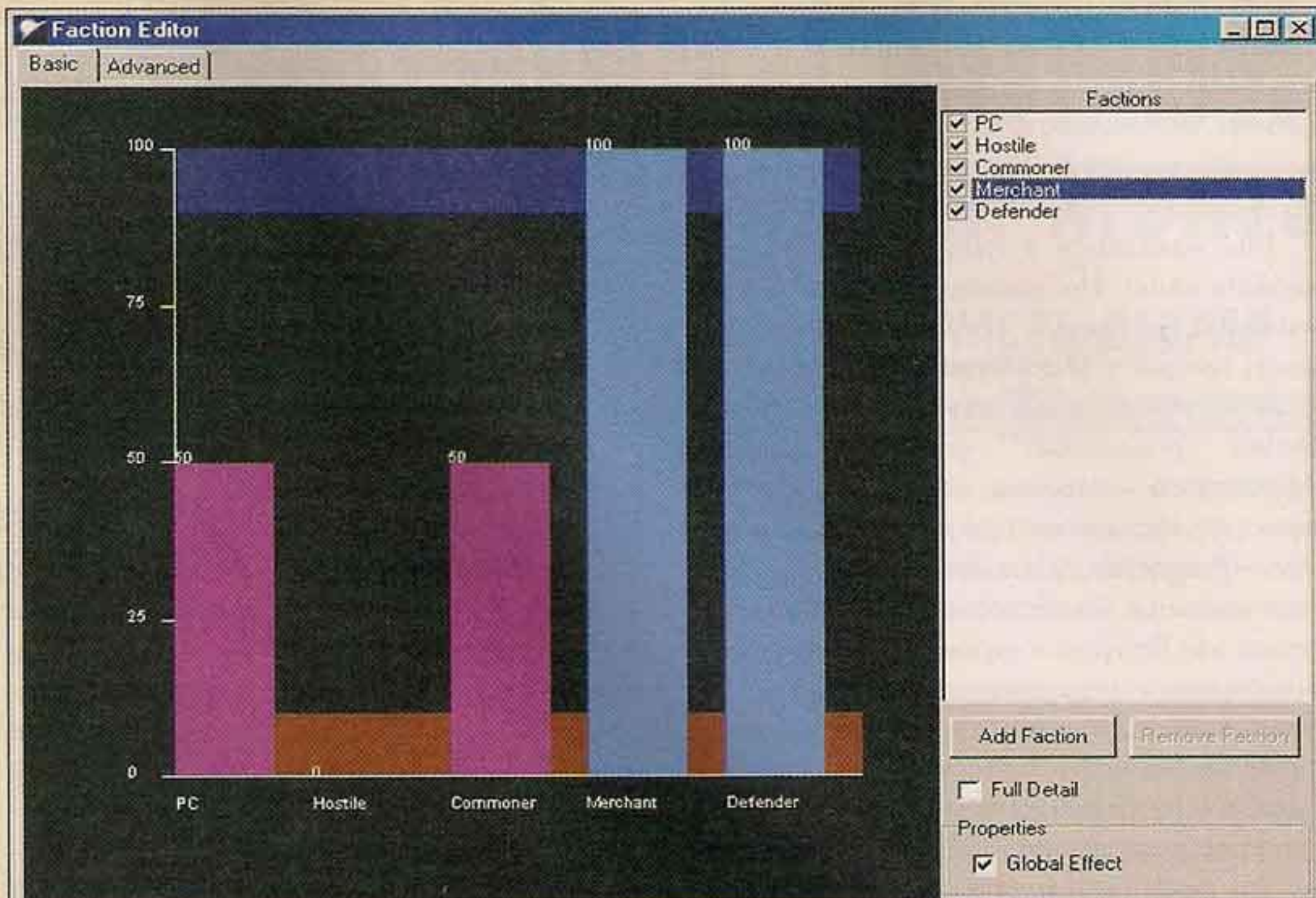
Нажимаем Add и сохраняем скрипт. Теперь, когда будет произнесена фраза ("Здравствуй, меня..."), игра создаст переменную, которая проверяется в первой фразе. Рассмотрим, как вышеописанные действия происходят в игре. Игрок подходит к NPC и начинает диалог. Игра проверяет, равняется ли значение переменной данному числу. Так как условие не удовлетворено, то игра блокирует фразу и запускает вторую. Когда произносится вторая фраза, игра создает локальную переменную. Диалог завершается. Когда разговор начинается снова, игра опять проверяет переменную. На этот раз условие удовлетворено, и игра запускает первую фразу.

При создании диалогов вы столкнетесь с проблемой связи фраз. Самый распространенный случай — когда диалог разными путями идет к одной концовке. И чтобы каждый раз не писать одинаковый эпилог, сделаем прямой переход. Допустим, что игрок сказал фразу, которая должна привести к завершению диалога. Выделяем фразу, завершающий диалог. Нажимаем правую кнопку мыши и выбираем Copy. Выделяем фразу игрока и нажимаем правую кнопку мыши. Выбираем пункт Paste As Link. Точно также можно переключиться с ответа NPC на вопрос игрока.

ФРАКЦИИ

Вернемся к фракциям. Все существа принадлежат к какой-либо фракции. Между фракциями существуют отношения от агрессивных до дружеских. Изначально фракций — пять: PC, Hostile, Commoner, Merchants, Defender.

Возможно, вы захотите сделать две банды,



▲ Вот они — сложные чувства.

которые люто ненавидят друг друга, но терпимо относятся к другим. С помощью стандартных фракций этого не добиться. Для того чтобы создать новую фракцию, заходим в редактор фракций (Tool/Faction Editor или Ctrl+Alt+F). Нажмем кнопку Add Faction и в поле Name вписываем название новой фракции. Поставим галочку в Global Effect. Чтобы изменить отношения с другими фракциями, нужно нажать на столбик в левой части экрана и тянуть его вверх или вниз. Обратите внимание, что нейтральное положение занимает большую часть экрана. Зачем это нужно? Помните, если в Arcanum обыгрываешь в кости или оскорбляешь NPC, у него ухудшается отношение к вам. Но атакует он не сразу, а лишь когда показатель падает до определенной отметки... Здесь можно сделать так же, при помощи вышеописанной функции (Action Take) в редакторе разговора.

БАЗАРНЫЙ ДЕНЬ

Карта построена, действующие лица расставлены, не хватает только одного — горячо любимых торговцев. Торговцы выполнены очень странно и представлены в виде своеобразных маркеров — процесс активизации, которых не отличается простотой и удобством. Для начала установите маркер рядом с NPC, который будет торговцем (можно ставить в любом месте, но так будет удобнее). Заходим в редактор диалогов. На закладке Action Taken нажимаем на пиктограмму шляпы. Выбираем Perform an action. Ставим галочку в Start a Merchant. В поле Script Tag пишем тег маркера. Сохраняем диалог и выходим. Заходим в свойства NPC. На закладке Basic в поле Conversation выбираем сохраненный диалог. Торговец прекрасно работает. Но вам не кажется, что цены слегка завышены? Заходим в свойства маркера. Пункт Buy Stolen Goods позволяет разрешить скупку краденого. Sell Mark Up и Buy Mark Down указывает, на сколько процентов отличается цена от настоящей стоимости

предмета при покупке и продаже. Все, набивайте поплотнее торговцев товарами, снижайте цены и торгуйтесь на здоровье!

ИМПОРТИРОВАНИЕ ПОРТРЕТА

Для того чтобы импортировать свой портрет в игру, вам понадобится графический редактор, умеющий работать с расширением *.tga (например, Photoshop). Создайте пять изображений:

- 1 — 256x512 пикселей с именем xxxxxxxxxxxxxxh.tga (вместо x впишите имя файла, но длиной не более 15 символов)
- 2 — 128x 256 пикселей с именем xxxxxxxxxxxxxxl.tga
- 3 — 64x128 пикселей с именем xxxxxxxxxxxxxxm.tga
- 4 — 32x64 пикселей с именем xxxxxxxxxxxxxxs.tga
- 5 — 16x32 пикселей с именем xxxxxxxxxxxxxt.tga

Портрет должен занимать не все пространство. Внизу должна остаться свободная область. Она нужна для внутренних нужд игры. То есть сам портрет должен быть размером:

- 1 — 256x400 для xxxxxxxxxxxxxxh.tga
- 2 — 128x200 для xxxxxxxxxxxxxxl.tga
- 3 — 64x100 для xxxxxxxxxxxxxxm.tga
- 4 — 32x50 для xxxxxxxxxxxxxxs.tga
- 5 — 16x25 для xxxxxxxxxxxxxt.tga

Сохраните все изображения в *.tga формате и поместите в папку portraits, находящуюся в корневом каталоге игры.



За сим позвольте расшаркаться. В двух статьях были рассмотрены все основные функции, необходимые для создания полноценного модуля. В одном из ближайших номеров мы коснемся такой сложной темы, как скрипты. А пока — создавайте свои модули и присылайте их к нам в редакцию. Самые удачные творения будут увековечены на игроманском компактe. ■

ВРАГ НЕИЗВЕСТЕН



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-od@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

IDIGIGON

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

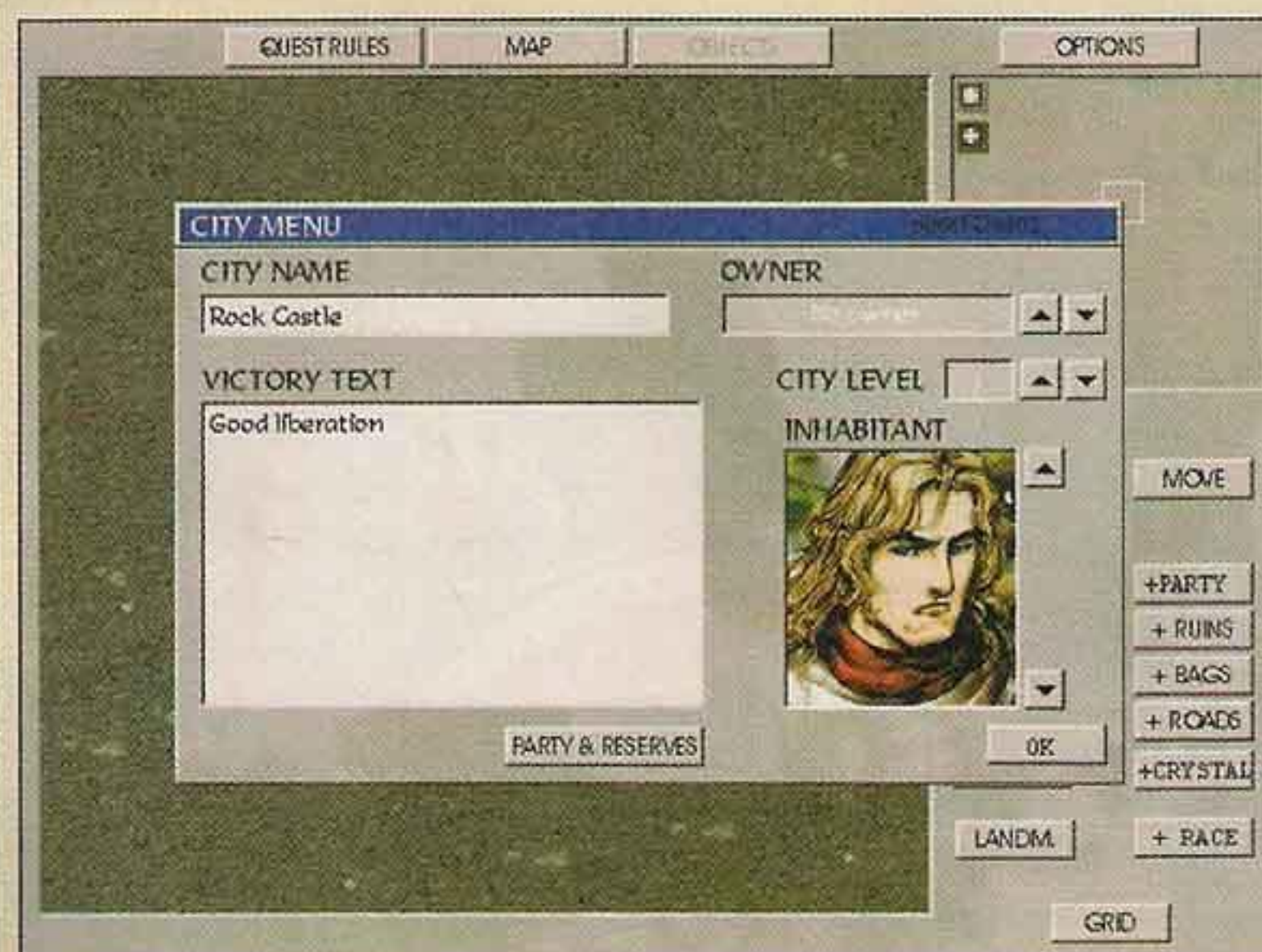
ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

ВЛАДИМИР БОЛВИН v_bolvin@mail.ru

Мы продолжаем публиковать на страницах "Мании" мини-обзоры редакторов к новым и старым, но популярным играм. Основная цель данных материалов — сориентировать вас в море уже вышедших редакторов. Дать базовый уровень знаний, достаточный для начала работы по созданию собственных карт.

DISCIPLES, DISCIPLES II

РЕДАКТОР: Для Disciples — Scenario Editor выпуска 1999 года. Для Disciples II: Dark Prophecy — Scenario Editor образца 2002 года.



ГДЕ ВЗЯТЬ: На диске и с Disciples, и с Disciples II: Dark Prophecy находится файл **ScenEdit.exe**. Если имеете дело с Disciples, то найдете его в директории **Disciples\Exe**. Если у вас Disciples II, то редактор лежит в корневой директории игры. Несмотря на одинаковое название, редакторы могут работать только с картами к своим играм и не взаимозаменяемы!

ВОЗМОЖНОСТИ: 70% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ. Новейшая версия Scenario Editor для Disciples II включает в себя все возможности предыдущей версии. Даже интерфейс программы мало изменился. Работать с редактором по-прежнему удобно. Оба редактора позволяют как изменять имеющиеся уровни, так и создавать свои собственные. Создаваемые карты могут быть как на одного игрока, так и для многопользовательской игры, и, кроме того, можно делать собственные кампании, вернее "саги". Все объекты, которыми вы можете манипулировать, жестко заданы изначально. Это значит, что не стоит рассчитывать на возможность вставить вместо рисунка лидера отряда фотографию любимого певца. Простых способов редактирования изображений, используемых в игре, нет. Редакторы не помогут ни получить их, ни вставить. В

Scenario Editor под объектами понимаются: город, торговые точки, лавки волшебников, тренировочные лагеря, лагеря наемников, руины, пути, ресурсы и отряды. С помощью редакторов можно изменить их название, внешний вид (из заданного количества рисунков), разнообразные параметры (например, уровень развития для города), местоположение на карте и так далее.



Теперь несколько подробнее об отличиях Scenario Editor для Disciples II.

В новую версию редактора включена функция "укрупнения" (Randomize) поверхности.

Она автоматически пытается объединить выделенные мелкие блоки в более крупные. Например, если у вас стоят рядом 4 блока размером 1x1, окрашенные "кистью" горы, то после применения данной функции

они будут объединены в один размером 2x2. При этом горы будут выглядеть "выше", и создается впечатление подъема поверхности.

Получила свое развитие функция выбора приоритета (AI Priority). С ее помощью вы можете регулировать отношение компьютерных участников сражения к заданному объекту. Например, установка на город более высокого приоритета означает повышенное внимание к нему со стороны противника. Враг будет более интенсивно пытаться его захватить или станет защищать до последней капли крови, если город окажется в его руках. Если приоритет города установлен равным нулю, то он перестанет существовать для потенциальных захватчиков.

Для любого только что созданного города

AI Priority по умолчанию устанавливается равным нулю. Учитывайте это, и если враг на вашей карте не замечает городов — проверьте значение их приоритета. Для сундуков с сокровищами приоритет может быть установлен от 0 до 6. Рекомендуется использовать среднее значение. Если неправильно распорядиться этим параметром, то результат может быть плачевным. Например, если вы установите на сундук AI Priority равное 6, то ни одна армия врага не сможет спокойно пройти мимо. А если при этом ваш сундук будут охранять практически непобедимые security, то большинство вражеских армий погибнет еще до вашего вторжения.

Существенно расширено управление событиями. Все события, которые вы запланировали на своем уровне, имеют свои имена. Они задаются при создании каждого отдельного события. Это позволяет избежать неразберихи и как-то все систематизировать. Кроме имени, события характеризуются еще частотой, с которой они происходят, и местоположением. Можно назначать два и более событий, происходящих в одном и том же месте. В этом случае необходимо установить порядок, в котором назначаемые события будут происходить. Задается и вероятность в процентах наступления того или иного явления. Ко всему прочему, события могут определяться различными условиями. Кроме разнообразных событий, на карте может быть



задано выполнение различных эффектов. Настройка выполнения эффектов во многом похожа на настройку событий.

СЛОЖНОСТЬ: Низкая

ОСТАЛЬНОЕ: Я уже отмечал сложность получения изображений из игры. Действительно, редакторы в этом деле не могут помочь. Но мир не без добрых людей, и на сайте http://termius.narod.ru/download/files/extractor_sash.rar можно скачать утилиту Extractor v1.0. Она умеет работать с файлами типа *.ff, в которых размещены ресурсы Disciples II. Это архивы, содержащие множество изображений в формате *.png. Основная часть лиц героев и врагов находится в \Imgs\Faces.ff. Другие файлы этого типа содержат карты изображений героев/врагов (и их отдельных частей), разнообразных эффектов, масок и так далее в различных фазах. На все это стоит взглянуть хотя бы для того, чтобы оценить объем работы, проделанной разработчиками... Монстры в Disciples II очень хороши. При достаточном терпении можно вырезать их из карт и собрать по частям.

объект должен быть представлен в виде восьми рисунков (размер до 255x255), которые обеспечат его виды с различных точек обзора. Кроме этого, надо будет нарисовать иконки (маленькие изображения объекта), появляющиеся в меню при его покупке/продаже (размер 44x35 пикселей). Анимационный блок редактора позволяет создавать новые анимации (из отдельных изображений) или менять существующие (например, изменив порядок отображения кадров). С помощью описательных текстов вы можете объяснить игрокам, что вы имели в виду, создавая свой объект или новое животное. Очень полезно, если, скажем, удав отличается у вас от дождевого червя только размерами. К описательным текстам относятся всплывающая подсказка (когда курсор наведен игроком на ваш объект) и собственно само описание (когда игрок нажимает на кнопку Info).

Каждое животное в Zoo Tycoon имеет ряд характеристик, которые можно изменять в редакторе. Например, можно выбрать способность swims, и это будет означать, что ваше существо должно время от времени окунуться в

В этом состоянии выбирается набор поведения (например, fPlaySetProb), в котором может быть несколько различных вариантов (для fPlaySetProb — fPlaySetProb, bHappy1, и bHappy2). Эти варианты отвечают за отображение животного на экране в выбранном вами состоянии — будет ли оно кланяться, пинать ежа или курить трубку (если такие варианты поведения предусмотрены). Для каждого варианта устанавливается вероятность в процентах (если 3 варианта, то на все распределяется 100%). Если в этом состоянии трех возможных поведения вам не достаточно, можете добавить еще одно из всплывающего меню (но тогда 100% вероятности делите уже на 4 функции). Значительное место в настройках животных отведено функции размножения... Не знаю, как в других местах, но секс в вашем зверинце будет полностью в ваших руках (если вы побалуетесь настройками в редакторе, отвечающими за размножение зверей). Тут вам и "как часто...", и как быстро становится половозрелым, и сколько отпрысков за один раз, и т.д. В общем, все живет — все размножается. Если переборщить, то запросто можно получить из зоопарка животноводческую ферму.

А еще — для каждого животного можно создать свои звуки. Для этого нужно записать их в формате *.wav и назначить в редакторе исполнителем этого файла нужного зверя.

СЛОЖНОСТЬ: Низкая

ОСТАЛЬНОЕ: Набор и животных, и объектов, предоставляемый игрой для ваших "опытов", достаточно большой. Только в expansion pack Zoo Tycoon: Dinosaur Digs добавлено 20 видов доисторических животных и 100 новых объектов для зоопарка. Но всегда есть место новым идеям и умелым рукам. Только имейте в виду следующее: с редактором пока не все гладко. Первые версии умели работать только со статичными объектами. Работать с животными редактор начал с версии 1.1 (размер 4.3 Мб). Однако на некоторых компьютерах она давала (с осторожностью говорю в прошедшем времени) странные результаты. Сохраняемые животные были невидимыми. Т.е. они вроде бы как были, но только на экране их не было... Сообщается, что проблема устранена.

Можно скачать обновление для Zoo Tycoon с www.kih.tas.edu.au/home/99smathe/ZooKeeperSafari/downloads/zoo.exe (размер 1.5 Мб).

ОЦЕНКА "МАНИИ": 4/5



▲ Справа — изображение с отдельными частями монстра, вырезанными из его карты фаз, слева — готовый к употреблению людоед.

МНЕНИЕ АВТОРА: Повышение уровня детализации карты при размерах, оставшихся такими же, как в первой игре, сыграло с разработчиками Disciples II злую шутку. Карта оказалась перегруженной. Избегайте размещения объектов над/между горными цепочками. Во-первых, их там трудно разглядеть, а во-вторых, будет непросто выделить нужного героя.

ОЦЕНКА "МАНИИ": 3.5/5

ZOO TYCOON, ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

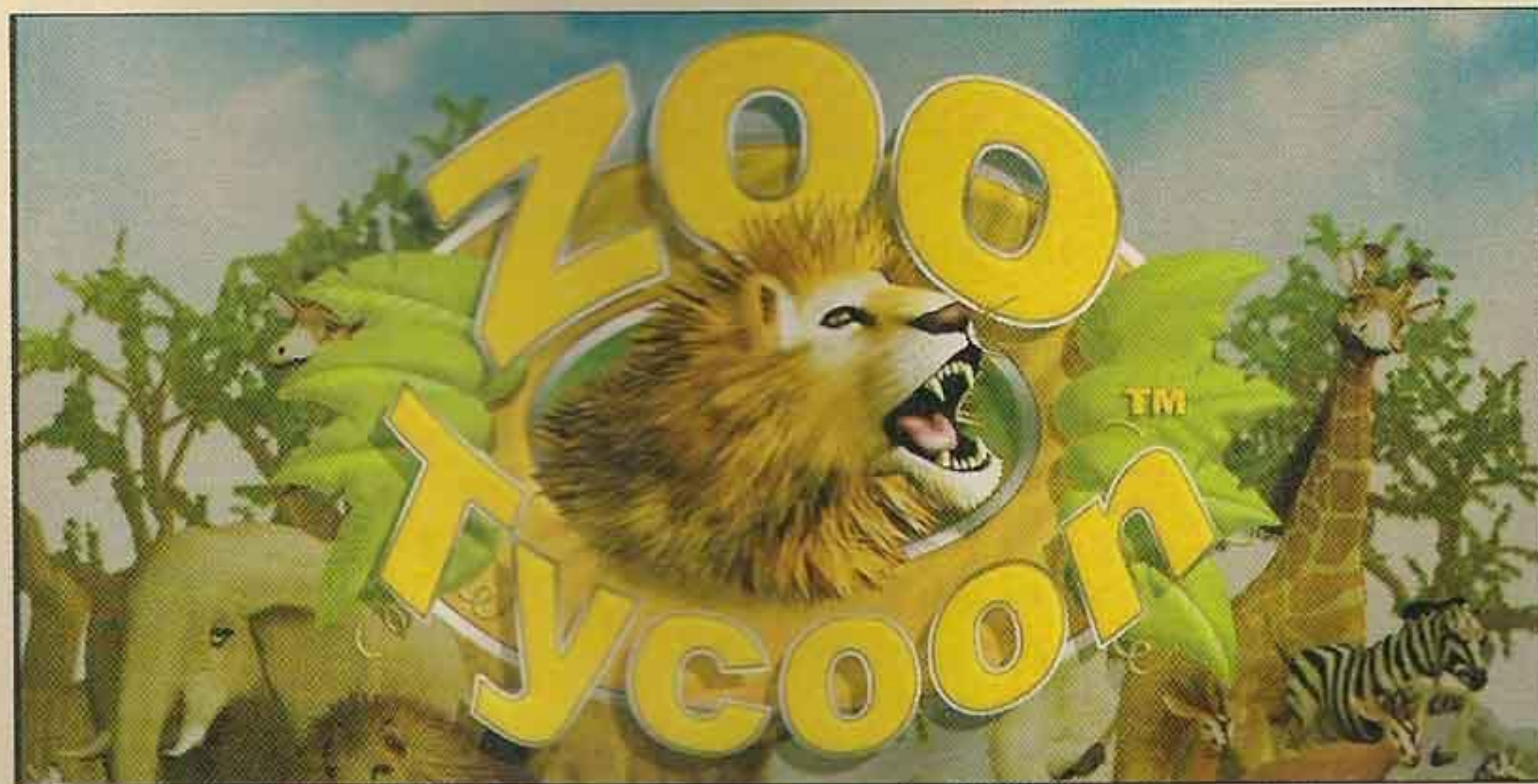
РЕДАКТОР: Animal Project Editor. Различные варианты сокращений: A.P.E., APE, APE Tools.

ГДЕ ВЗЯТЬ: Выпущено несколько версий этого редактора. Самая распространенная — APE v1.1. Ее можно скачать на http://zoo.ogresnet.com/utilpatch/ape_v1.1.exe.

ВОЗМОЖНОСТИ: 80% игровых

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: APE позволяет создавать новые виды животных для зоопарка, определять их поведение (с помощью анимации и звуков) и реакцию на меняющиеся условия обитания (задавая в редакторе условия, когда им плохо или хорошо), делать разнообразные статичные объекты (элементы ландшафта, оборудование и т.д.). Каждый такой

воду. Продовольственные заботы регулируются несколькими характеристиками — например, hunger level определяет прожорливость зверушки, с вытекающими последствиями. Кстати, можете обозначить, кого из обитателей зверинца она при случае будет рассматривать в качестве обеда, а кто из них сам не прочь ей позавтракать. Поведение животного в различных состояниях определяется по своеобразной системе. Сначала задается одно из возможных состояний (например, "всем доволен" — bHappy).



БЕСПРЕДЕЛ ПРОСТОТЫ

ОСНОВЫ ИГРОСТРОЕНИЯ НА FLASH

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

АНДРЕЙ КОВАЛЕВ DRONE@IGROMANIA.RU

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ MAKARENKOFF@IGROMANIA.RU



ПРОСТЫМИ СРЕДСТВАМИ...

Можно создавать игру на коммерческом движке. Это дорого — нужно лицензировать чужой "инджайн" (engine).

Можно написать свой движок. Это сложно. Нужно нанимать программиста, платить ему зарплату — тогда движок будет хороший. Можно попросить соседа Петю, который на коленке за бутылку пива напишет вам плохой движок.

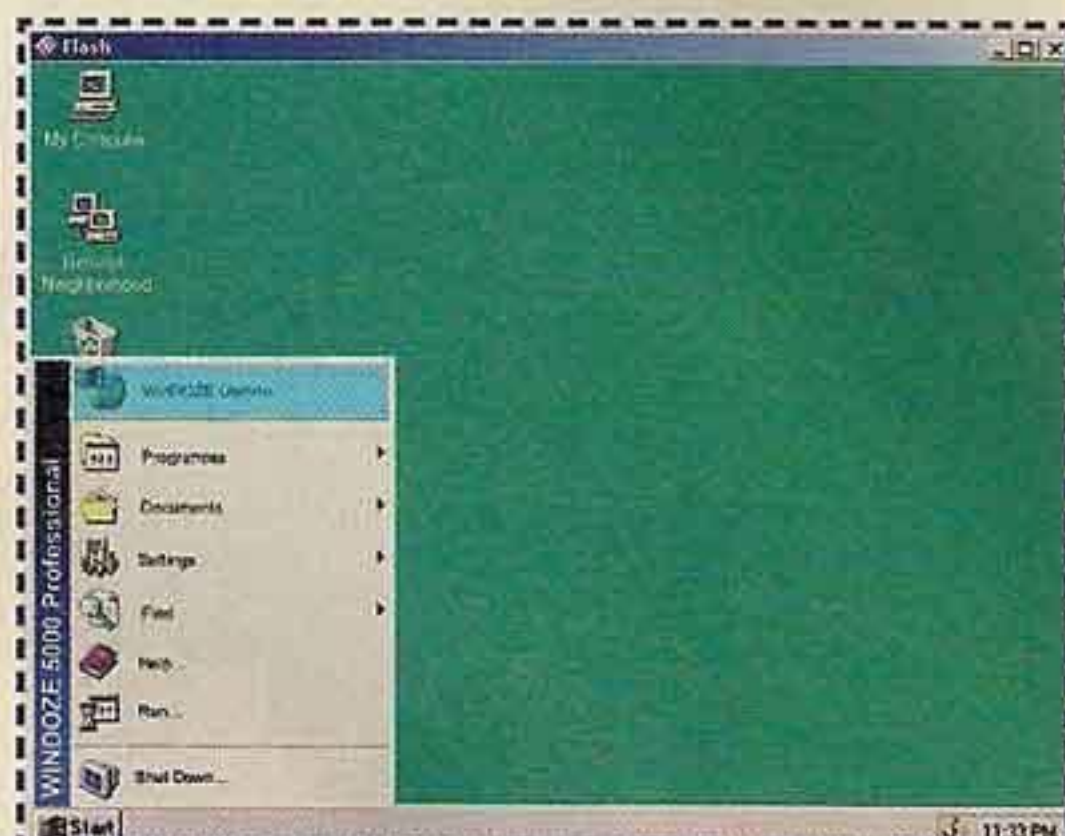
Можно создавать игру на бесплатном движке типа Genesis3D. Это — дешево, сердито, но долго, и игру в итоге придется распространять бесплатно.

В первый раз, прочитав статью про Genesis3D в "Игромании", я сел за компьютер и решил создать игру "Институт МЭСИ". Я построил первый этаж своего института, и в нем уже можно было ходить. Но... на большее меня не хватило. Так что бесплатные движки — путь для педантов. Сколько времени уходит только на построение уровня, не говоря уже про все остальное... Я так и не закончил работу. Бросил, создав пару кабинетов.

В этой и последующих статьях мы рассмотрим технологию, с которой просто и приятно работать. Главное — результат получается очень быстро. Полчаса — и вот перед вами уже почти готовая игра. Я говорю о технологии Flash. Flash — это дешево, сердито и быстро. Flash — это практично.

ВО ТЬМЕ ВЕКОВ

Первоначально технология Flash была разработана исключительно для Интернета. Созданные в ней части html-страниц (или даже целые страницы) поражают своими спецэффектами, но в то же время могут занимать всего 5 кб. Но позже начали появляться игры на Flash. Большинство из них не уступают по качеству играм, созданным при помощи специа-



▲ Пародия на Windows. Интерфейс полностью повторяет оригинал — для флэша это не проблема.



▲ Домашняя страничка, полностью сделанная на флэше. Немного громоздко, но зато очень красиво.

лизированных движков. Quake на Flash-е сделать не получится (хотя шутер типа Doom — реально), зато игрушки наподобие "Диггера", "Пакмена", "Арканоида" — запросто. И благодаря простоте редактора Macromedia Flash на создание может уйти всего пара часов.

В Сети можно найти довольно много хорошо написанных мануалов по MF на английском языке и ни одного на русском. В нескольких статьях мы научим вас работе с пакетом Macromedia Flash. Вы сможете создать простейшую 2D-игру, написать интерактивный мультфильм или просто украсить свой сайт. Все наше творчество будет происходить в последней версии редактора Macromedia Flash MX.

Триал-версию, работающую 30 дней, можно взять с нашего компакт или, если вы по каким-то причинам до сих пор покупаете "Манию" без CD, скачать с сайта www.macromedia.com. Пятьдесят мегабайт download — и она ваша.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ БАЗА

Изучим основы программирования во Flash. Первое, чему нам следует научиться — это рисование. Оно имеет ряд особенностей. В редакторе любое компьютерное изображение может быть представлено в двух видах: в векторном и растровом.

ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА

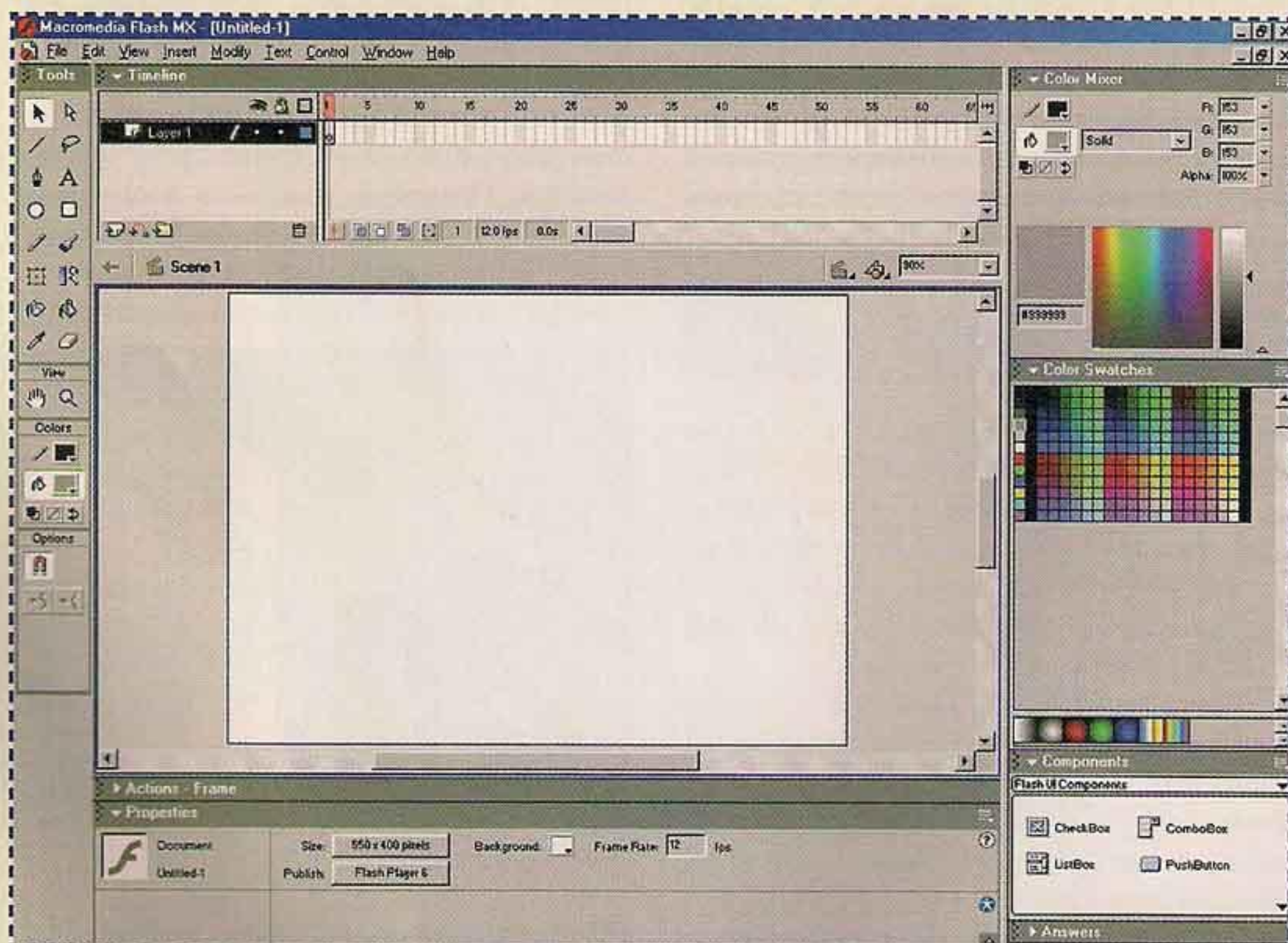
Картинка состоит из отдельных линий-векторов, которые образуют рисунок. В файле хранится информация не о каждой точке, а об элементах, из которых состоит изображение.

Плюсы: Изображения обычно занимают достаточно мало места и более легки в редактировании. Картинка может менять свои размеры, не теряя при этом четкости и общего расположения элементов.

Минусы: Изображения достаточно "простые". Заметна их, как бы сказать, "нарисованность".

РАСТРОВАЯ ГРАФИКА

Изображение в растровой графике состоит из отдельных точек различных цветов.



▲ В первый раз открыв редактор...

Плюсы: Изображение фотографического качества.

Минусы: Большой размер файлов и трудоемкость редактирования, плохая масштабируемость. При уменьшении — исчезают мелкие детали, при увеличении изображение может превратиться всего лишь в кучу разноцветных квадратов.

В Macromedia Flash работа в основном происходит с векторными изображениями.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

В первый раз загрузив редактор, вы ужаснетесь — так много там всяких менюшек, кнопочек, непонятных символов. Но все станет просто, как только мы разберемся, что за что отвечает. Из чего же состоит Flash-редактор?

МЕНЮ

Здесь мы только вкратце разберем самые важные команды. Остальные — будем разбирать по мере необходимости (в следующих материалах).

Меню File:

Import — добавление в проект готовых графических и звуковых объектов.

Publish Settings — опция позволяет настроить все необходимые параметры для сохранения проекта в готовом для публикации виде.

Меню Edit:

Edit Symbols — редактирование символов.

Символом во Flash называется любой самостоятельный графический объект, преобразованный в символ. Символ может быть неподвижной картинкой, кнопкой или клипом.

Меню Insert:

Convert to Symbol — преобразовать выделенный объект в символ.

New Symbol — создать новый символ.

Layer — добавляет новый, пустой слой.

Motion Guide — добавляет слой, который предназначен для задания произвольной траектории движения объекта.

Frame (кадр) — создать новый, пустой кадр.

Remove Frame — удалить кадр.

Keyframe — создает новый ключевой кадр с тем же содержимым, что и предыдущий ключевой кадр в этом слое. **Ключевой кадр** — кадр, в котором задаются параметры изменения анимации.

Blank Keyframe — создает пустой ключевой кадр.

Clear Keyframe — превращает выделенный Keyframe в обычный.

Create Motion Tween — задает режим передвижения объекта от предыдущего Keyframe до последующего.

Scene — вставить новую сцену в фильм.

Remove Scene — удалить сцену.

Меню Modify:

Instance — запускает окно Instance Properties для задания свойств выделенному объекту.

Frame — свойства кадра.

Layer — свойства рабочего слоя.

Movie — параметры фильма (размер, кадры).

Smooth — сгладить.

Straighten — выпрямить.

Optimize — оптимизировать изображение.

Trace Bitmap — трассировка растровой графики. Перевод обычной графики в векторную.

Transform — трансформация объектов (повороты, изменение размеров).

Arrange — позволяет изменять уровень "наложенности" объектов.

Frames — синхронизация кадров, или их реверс.

Group — группировка различных объектов в одну фигуру.

Ungroup — разгруппировка.

Break Apart — разбивает изображение на отдельные символы.

Меню Window:

Library — хранилище объектов текущего проекта.

Common Libraries — стандартная библиотека. Содержит набор объектов "по умолчанию".

ПАНЕЛИ ИНСТРУМЕНТОВ

Инструменты овал (Oval), прямоугольник (Rectangle) и прочие. Здесь все почти как в Photoshop. Заметьте, что заливка и линии, ее ограничивающие, являются разными фигурами. Причем заливка состоит из множества точек.

Заливка. Использование заливки имеет свои маленькие хитрости. Наверняка вам знакома ситуация, когда, рисуя что-либо в другом графическом редакторе, вы решили закрасить, как вам казалось, замкнутую область и вдруг закрашка залила все вокруг? Если в других редакторах помогала только отмена предыдущего действия, то во Flash этого можно избежать, задав величину зазора **Gap Size**. А если хочется в качестве заливки применить не цвет или градиент, а фотографию или рисунок? Достаточно импортировать изображение во Flash — **File\Import**, затем его разбить **Modify\Break Apart (Ctrl+B)**, далее "собрать" изображение пипеткой (**Dropper**), и оно станет текущей заливкой, которой можно закрасить необходимую нам фигуру. Для знающих Photoshop данные действия знакомы.

Для выполнения действия с фигурой, например такого как движение, потребуется объединить (**Group — Ctrl+G**) все объекты текущего слоя в один объект. А для выполнения действия трансформации (см. *следующий номер "Мании"*), наоборот, потребуется разбить объект (-ы) на множество точек (**Break — Ctrl+B**). Сгруппированные объекты вы не можете непосредственно редактировать (изменять цвета, толщину линий, изменять отдельные части). Для этого надо объект разбить.

Инструменты Ink Bottle и Paint Bucket. Ink Bottle служит для изменения параметров границ объекта, в то время как инструмент Paint Bucket — для изменения заливки.

Инструмент Arrow Tool. Он позволяет изменять контуры уже нарисованных объектов. В Options инструмента можно включать/выключать режим **Snap to Objects** (притягивать к сетке и другим объектам).

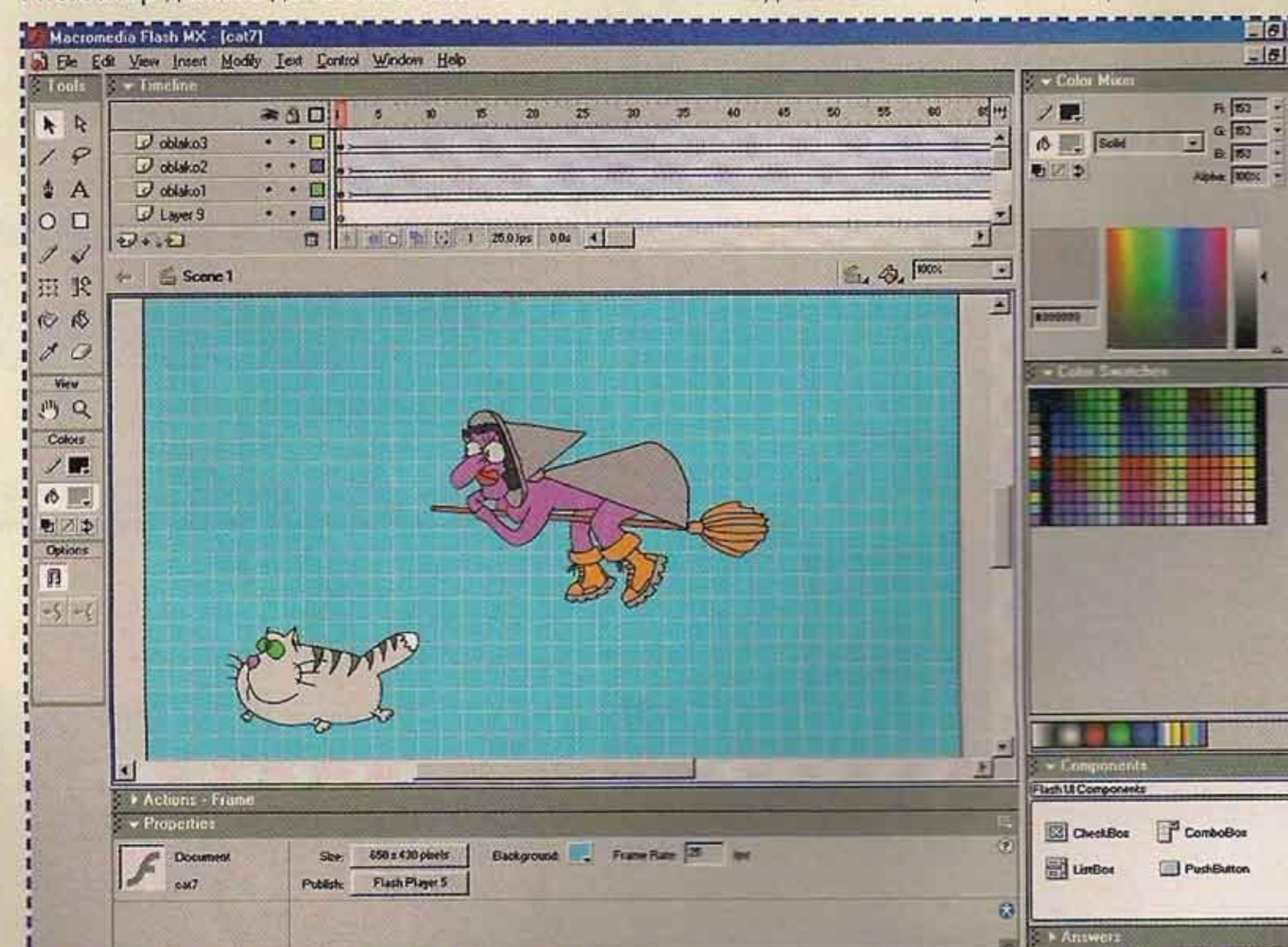
Инструмент Line (линия). Толщину/цвет/стиль линии можно задать, выделив оную, нажав на самую первую кнопочку (**Info**) в правом нижнем углу и выбрав там закладку **Stroke**.

Немного поэкспериментировав с закладками, вы научитесь изменять параметры заливки (закладка **Fill**), поворачивать/сжимать объекты (**Transform**) и увеличивать/уменьшать/двигать объект на точное количество пикселей (**Info**). Оперировать с цветами поможет кнопочка **Mixer** (параметр **Alpha** означает прозрачность). Для работы же с текстом подойдет кнопка **Text**. Закладку **Text Options** там можете пока не трогать — это тема следующей статьи. Другие кнопки, скорее всего, вам также пока не понадобятся.

РАБОЧАЯ ЗОНА (STAGE)

В рабочей зоне происходит основная работа над игрой или мультфильмом.

Слои (Layers). Расположены в самом верху экрана. Они позволяют создавать сложное многоуровневое изображение, различные ча-



▲ Чего только не рисуют в MF. Плод бурной фантазии коллеги operKOTa, первый раз столкнувшегося с Flash.

сти которого наложены друг на друга сверху или снизу. Добавить новый слой можно, выбрав в меню **Insert\Layer**. Менять чередование слоев можно, перетаскивая их мышкой.

Линейка времени (Timeline). Состоит из кадров (frames), а из кадров, в свою очередь, состоит наш фильм. Добавлять кадры можно, используя меню **Insert**.

СПЕЦИФИКА РИСОВАНИЯ

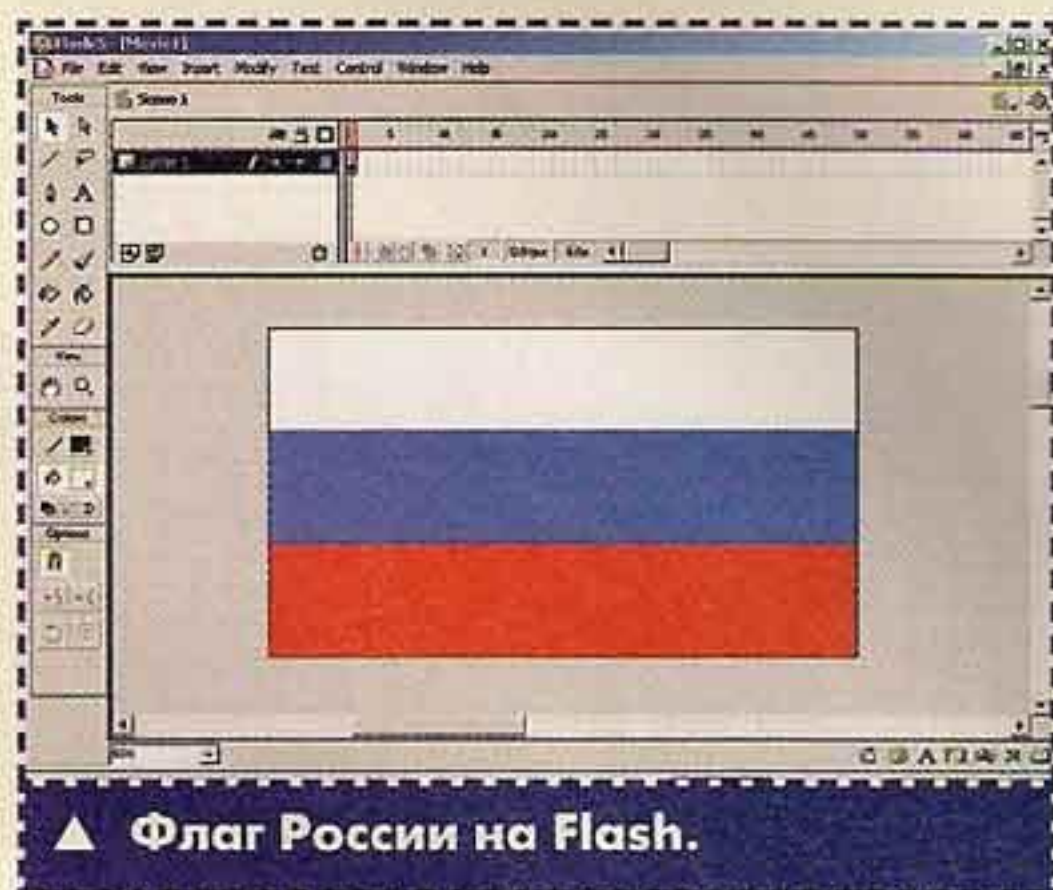
У рисования во Flash есть свои особенности. Связано это с тем, что рисовать приходится в векторной графике, а не растровой, как многие привыкли.

Объединение. Любая фигура с однотонной заливкой и не имеющая границ, наложенная на другую фигуру с теми же характеристиками, после снятия выделения образует единое целое. Используя данный прием, можно составить сложные фигуры из готовых объектов.

Сегментирование. Если на фигуру будет наложена другая фигура, но с отличными характеристиками, например другого цвета, то склеивания не произойдет.

Деление на части. Как работает деление, поясним на наглядном примере. Нарисуем любую замкнутую фигуру с однотонной заливкой. Теперь пересечем ее карандашом или прямой линией. Части заливки, разделенные чертой, стали самостоятельными фигурами, с которыми можно работать отдельно. После изменения самостоятельных заливок черту можно убрать и получить фигуру с новыми характеристиками закраски.

Разберемся с особенностями рисования во Flash на примере. Изобразим флаг России. Нарисуем прямоугольник, удалим границы, наметим 2 разделяющие линии, раскрасим нужные части и удалим уже ставшие ненужными линии. Занесем наш флаг в библиотеку (Library). Библиотека представляет собой своеобразное хранилище часто используемых объектов. Например, вы в течение всего фильма используете определенный объект. Но вдруг в конце работы над фильмом вам понадобилось добавить к нему какую-либо деталь. Что делать? Придется изменять каждый кадр на протяжении всего фильма? Если вы занесли объект в библиотеку, то не придется. Изменяем объект в библиотеке — и теперь все изображения объекта в каждом кадре фильма изменятся.



▲ Флаг России на Flash.

Чтобы добавить объект в библиотеку, его нужно выделить. Далее можно выбрать меню **Insert\Convert to Symbol**, либо просто нажать клавишу **F8**. Появится меню со свойствами библиотечных объектов.

Movie Clip — большинство объектов библиотеки являются "клипами". Это могут быть как статические картинки, так и клипы с анимацией.

Button — кнопка (как работать с кнопками, мы поговорим в следующей статье).

Graphic — графическое изображение.

Для нашего флага мы выберем тип **Movie Clip**.

Жмем **Ok**. Флаг — в библиотеке. Чтобы в любой момент посмотреть содержимое библиотеки, достаточно нажать **Ctrl+L**.

И ВСЕ-ТАКИ ОНО ДВИЖЕТСЯ!

Пришло время вдохнуть жизнь в наш статический рисунок. Прделаем следующие действия.

1. Щелкнем на первом кадре **Timeline**. Прямоугольник, символизирующий кадр, станет черного цвета с белым кружочком, а нарисованная фигура будет выделена.

2. Зададим начало анимации **Insert\Create Motion Tween**. Штриховка, символизирующая выделение нарисованных фигур, будет снята, а вокруг объекта появится общая рамка выделения. Флаг автоматически будет преобразован в символ и помещен в библиотеку.

3. Щелкнем на любом кадре **Timeline** (например, на 30-ом), кадр станет синего цвета.

4. Создадим ключевой кадр **Insert\Keyframe (F6)**, выбранный кадр станет черного цвета с белым кружочком, то есть он станет ключевым, а между предыдущим и созданным кадром будет нарисована стрелочка на голубом фоне, символизирующая анимацию.

5. Оставаясь в последнем кадре, перенесем нарисованный объект в другое место экрана.

Первый фильм (а может, и заставка игры) готов. Жмем **Control\Test Movie** или **Ctrl+Enter** и смотрим, что же у нас получилось.

Подведем итог. Мы научились основам рисования во Flash, изучили особенности использования векторной графики. И создали простенькую анимацию, хотя толком и не поняли, по каким принципам она работает.

КОНКУРС! КОНКУРС!

Прощаясь с вами до следующей статьи, хочу дать небольшое домашнее задание, кото-

рое поможет хорошенько освоиться с рассмотренными функциями и закрепить полученные знания. Предлагаю всем желающим сделать фильм. Пусть он будет называться "Чебурашка в гнезде" (для самых ленивых — пускай будет "Мышка в норке", но работы с мышкой на конкурсе не рассматриваются). Идея такова.

1. Есть Че-Бурашка. Для тех, кто плохо рисует или кому не хочется искать картинку — можно взять изображение мышки из стандартной библиотеки: **Window/Common Libraries/Graphics/Mouse**.

2. Есть Че-Бурашкино гнездо (норка), состоящее из двух половинок.

3. Че-Бурашка летит в гнездо (мышка бежит в свою норку).

4. За счет того, что гнездо (норка) состоит из двух частей, мистер Чебби (мышка) как бы постепенно в гнезде прячется.

Ну а чтобы, с одной стороны, несколько усложнить задание, а с другой — направить вас на верный "интенсивный" путь создания ролика, зададим несколько ограничений задания.

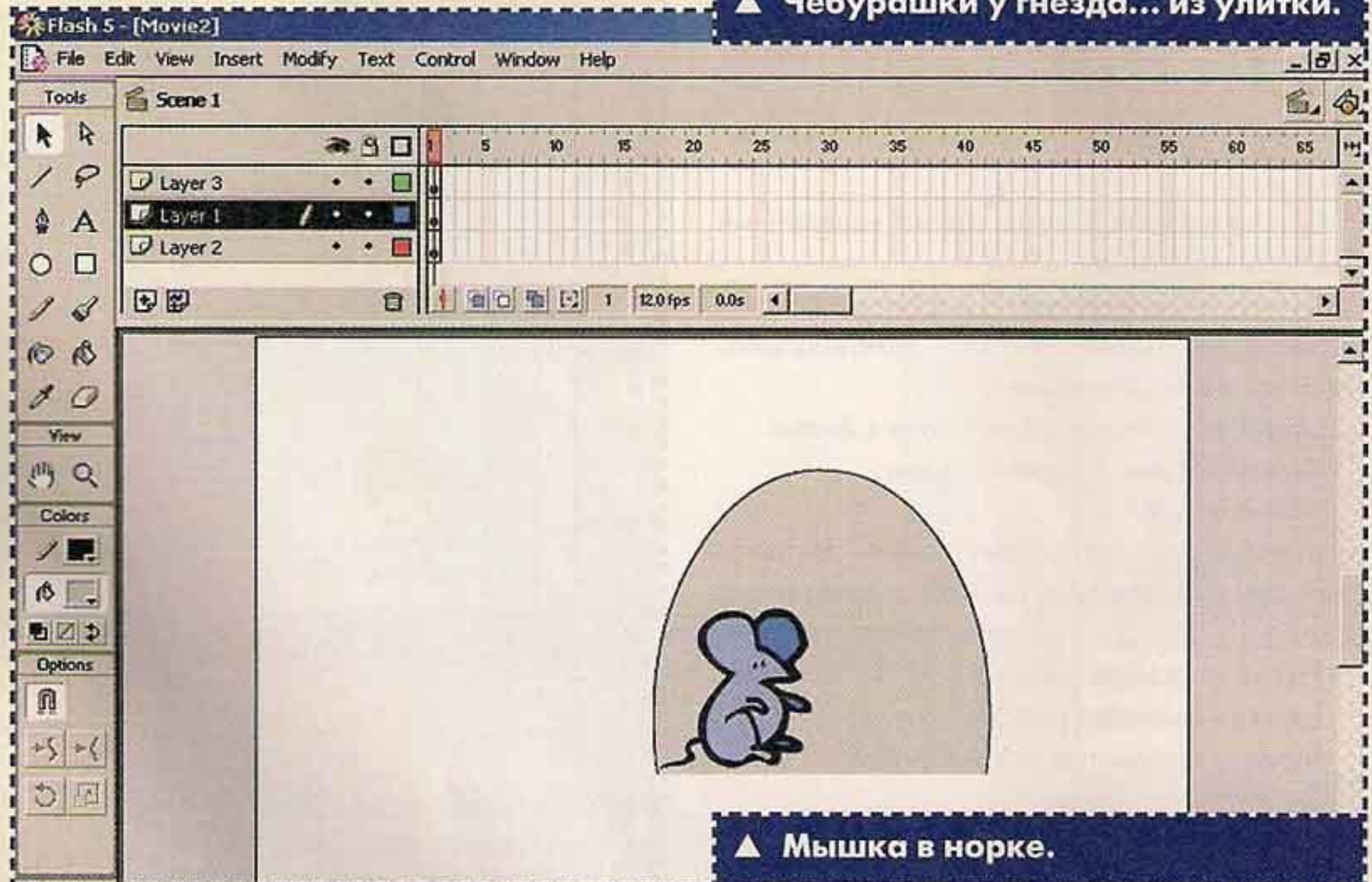
1. Всего должно быть не менее трех слоев. Два слоя по краям — части гнезда, слой между ними — летящий Чебур. Как будут выглядеть Че-Бурашка и гнездо — решать вам. Чем прикольней, тем лучше.

2. Гнездо разбиваем на две части с помощью свойства "деление на части", предварительно разбив (**Ctrl+B**) его до точек.

Свои шедевры можете присылать на ящик **MakarenkOFF@igromania.ru**. От вас требуется исходник, сжатый RAR-ом. Сжатый файл не должен быть больше 50 кб. Наиболее оригинальные работы будут размещены на нашем компактe, а за самую прикольную работу лично от себя обещаю выслать победителю компакт с подборкой прикольных Flash'ек (несколько десятков мультв, игр, черного юмора и просто красивых работ на Flash).



▲ Чебурашки у гнезда... из улитки.



▲ Мышка в норке.

ДИНАМИТ FM

101,2



телефон рекламной службы :
+ (095) 105 3500
WWW.DINAMITFM.RU

ДВИЖОК ДВИЖКУ — РОЗНЬ

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ MASTERK@IGROMANIA.RU

Кто самый важный человек в коллективе разработчиков? Вопрос провокационный. Как завещал некто умный, "все профессии важны — выбирай на вкус". Однако без специалиста только одной профессии не состоит ни одна игра. Это — программист. Теоретически, программист может сам, без чьей-либо помощи, сделать игру. Скромно умолчим о ее потенциальном качестве, но это будет именно игра, а не кипа не связанных воедино скетчей, текстов и музыкальных треков. Однако в одиночку программист мало что сможет. Поэтому художники, писатели и композиторы всегда к его услугам. Но и с ними одними каши не сварить. Программисту нужно множество инструментов, таких как компиляторы, отладчики и вспомогательные библиотеки. Но даже с ними программист еще не всемогущ.

Если вы не хотите потратить на разработку своей игры долгие годы, то надо позволить программисту сделать в работе кое-какие упрощения. И первое из них — игровой движок. Игровой движок — это совокупность программных модулей для более удобных манипуляций с графикой, игровыми объектами, скриптами, звуками, музыкой и устройствами управления (клавиатура, мышь и джойстик). Это комплект абсолютно необходимых в работе утилит, таких как редакторы карт, моделей и анимации, менеджеры трехмерных ландшафтов и паковщики ресурсов. Без них любой, даже самый хороший движок — мертвый груз.

Для некоторых проектов программисты создают собственные движки, но на это уходит очень много времени. Если ваш коллектив разработчиков только начинает свой путь по бурным морям игростроя, гораздо проще ис-

пользовать один из уже готовых движков. В этом нет ничего зазорного, так как 70% разработчиков не пишут собственные движки, а лицензируют их у профессионалов. Наибольшим спросом сейчас пользуются движки Unreal (новых версий), Quake III и LithTech (хотя последний изрядно потерял и в авторитете, и в привлекательности). Однако начинающему разработчику, а тем более русскому, эти движки не по карману. Кроме этих столпов игростроения, в Сети вы без труда найдете несколько десятков игровых движков разной степени сложности и с разной ценой. Но цена подобных движков редко опускается ниже 500 вечнозеленых, а возможностей откровенно мало для полноценной работы. Что делать? Очертя голову бросаться писать собственный движок? Постойте, писать движок вы еще успеете. Тем более что этот весьма трудоемкий процесс наверняка потребует несколько лет вашей драгоценной игроделательской карьеры. Есть еще один вариант.

Многие забывают о еще одной категории трехмерных движков. Основное их отличие в том, что они абсолютно бесплатны, причем многие с весьма удобным типом лицензии. Почему-то многие думают, что бесплатное — значит плохое, недоделанное. Оказывается, не всегда. Иногда нам делают прямо-таки королевские подарки — великолепные игровые движки, полнофункциональные, удобные и шустры. И... бесплатные.

Один из таких движков — GLScene. Это универсальный многофункциональный трехмерный игровой движок под Delphi/Kylix. Это значит, что он может работать не только в среде Windows, но и, например, в Linux. Не совсем корректно называть этот движок игро-



▲ Достоинство GLScene в том, что он одинаково хорошо обрабатывает и закрытые, и максимально открытые пространства.

вым. Его создатели никогда и нигде не подчеркивали, что он может употребляться только для создания игр. С его помощью можно сделать как великолепную трехмерную игру, так и пакет для создания трехмерной графики или красочную презентацию. Однако мы будем употреблять его именно для создания игр. Для этой роли он подходит идеально. Его возможности превышают возможности уже известного многим из вас Genesis 3D, который морально устарел. Но GLScene такая участь не грозит. Не успела nVidia анонсировать свои программируемые шейдеры, как создатели GLScene заявили, что их поддержка уже включена в новую версию GLScene. Так что движок идет в ногу со временем.

Как создателям удастся так оперативно изменять GLScene, оставляя движок бесплатным? Оказывается, в авторах продукта числится около сотни или даже тысячи человек — сообщество Open Source. Отсюда и бесплатность, и полная открытость всех исходных кодов. GLScene лицензирован общественной лицензией MPL. Это значит, что вы можете использовать движок в любых целях, не нарушая его авторскую подпись. Если вы внесете какие-то изменения в структуру движка, вы должны сделать эти изменения общедоступными. Вот и все. Вы вполне можете сделать хоть трижды коммерческий проект на основе GLScene с полной уверенностью, что с вас за него никто не потребует ни цента. Разве что, порядочности ради, не забудьте указать происхождение движка где-нибудь в титрах.

Отец-основатель GLScene — немец Майк Лишке. Он развивал проект вплоть до версии 0.5. В те времена GLScene вряд ли еще можно было назвать движком. Это была просто графическая надстройка над OpenGL, ничем особо не выделяющаяся среди многих других. К сожалению, а может, и к счастью, где-то на рубеже 0.5 версии Майк бросил этот проект, и так бы мы и остались без хорошего движка, если бы не Эрик Гранж — человек, который руководит разработкой совре-



▲ Пример экшена, сделанного на основе GLScene.

менного GLScene. Именно он довел рядовую надстройку до статуса полноценного игрового движка. Ему помогали сотни добровольцев. GLScene и по сей день ежемесячно обрастает новыми плагинами и интересными возможностями.

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ? ТЫ ОЦЕНИ... ОБЪЕМ

Рассуждая о месте GLScene в современной геополитической системе, мы еще не коснулись его возможностей. Здесь GLScene нечего стыдиться — по количеству и весомости фиш он превосходит даже известные бренды. *Feature* — в переводе с английского «особенность», «возможность», мы стараемся не использовать это слово на страницах «Мании», так как есть хорошие русские замены, но применительно к игровым движкам этот термин давно вошел в постоянный обиход программистов, и начав делать свою игру, вы не раз столкнетесь с ним, так что приучайтесь уже сейчас.

GLScene для вывода на экран использует библиотеку OpenGL, в отличие от многих других движков, ориентированных в первую очередь на Direct 3D. Хорошо это или плохо, вопрос сложный. С одной стороны, OpenGL более шустрый, чем Direct 3D, недаром Джон Кармак признает только OpenGL. С другой — на некоторых старых акселераторах была сырая поддержка OpenGL, и игры на его основе нередко сбоили. Но теперь эти проблемы в прошлом. Нормальная поддержка OpenGL встроена во все современные акселераторы. Делайте выводы.

Как и любой порядочный движок, GLScene поддерживает целый ряд предустановленных примитивов. Это значит, что, набрав простую команду, вы можете мгновенно создать куб, сферу, линию, тетраэдр и... чайник. Это такая добрая традиция во всех современных графических библиотеках — для создания чайника выделяется специальная команда или объект. Откуда такое уважение к носиконосным мира сего, непонятно. Отдадим дань уважения традиции и перейдем к не менее значимым возможностям создания объектов.

Из одних кубиков и чайников мир не создашь. Поэтому любые объекты можно комбинировать — например, сделать в одном объекте дырку по форме другого объекта. Эта функция незаменима при создании дверных и оконных проемов в играх, подобных *Half-Life*.

Интересен подход у создателей GLScene к объектам вращения. Возьмем гребенку и раскрутим ее вокруг своей оси. Что получится? Объемная катушка с пазами. А если раскрутить форму-шаблон сложной загугулины, то в результате может получиться какой-нибудь неопознанный объект почище Enterprise. С помощью нехитрой технологии можно насоздавать много интересных объектов. Эту технологию в GLScene представляет специальный объект.

Если речь идет о разработке сложной игры, одними стандартными примитивами не обойтись. Хорошо бы иметь возможность загружать в движок объекты, сделанные в популярных трехмерных редакторах. GLScene умеет загружать файлы форматов 3DS (экспорти-



▲ Неплохо для бесплатного движка, не правда ли?

руемый хорошо известным 3D Studio MAX), OBJ/OBJF, SMD, MD2, STL, TIN и PLY.

СКЕЛЕТИРОВАНИЕ МОДЕЛЕЙ

Современные игры требуют современных технологий. К сожалению, еще в очень многих играх используется метод анимации персонажей по старинке — по трехмерным кадрам. Процесс этот медленный и неэффективный. Другое дело — **скелетная анимация**. Трехмерная модель насаживается на виртуальные кости, и аниматор оперирует не всей моделью, а только этими костями. Что это дает? Прежде всего, размер файлов-анимаций существенно уменьшается, так как в них хранятся изменения координат не всех вершин модели (а их, как правило, очень и очень много), а только ключевых точек, на которые как бы опираются кости. Скелетная анимация более реалистична, чем кадровая, и избавляет аниматора от головной боли, связанной с переходом между действиями. В старых играх вы наверняка наблюдали такую картину: персонаж бежит, вы давите на «прыжок», и персонаж прыгает не из своего положения, а как бы мгновенно возвратившись в состояние по стойке смирно. Из-за этого создается впечатление прерывистости анимации. При использовании скелетной анимации положение между разными кадрами интерполируется, то есть просчитываются пропущенные кадры. Результат — персонажи двигаются плавно, а переходы между движениями выглядят более естественно.

GLScene поддерживает скелетную анимацию и интерполяцию кадров. Модели, которые в исходном варианте были кривыми или угловатыми, уже в процессе вывода на экран сглаживаются, становятся ровными и красивыми. Пехотинец, в котором всего 1000 полигонов, выглядит так, как будто в нем несколько десятков тысяч треугольников. И это не шутка!

В последнее время в рамках GLScene активно создается физический движок. Уже работают эффекты инерции, ускорения, расчета столкновений, применения нескольких сил. Скоро будет доступна система Verlet,

рассчитывающая сложные физические взаимодействия объектов, не нагружая процессор и акселератор.

ПРОСТОТА СПАСЕТ ИГРУ

Даже маститые разработчики порой забывают одну простую истину: правильно расположив текстуры и задав свойства материалов объектов, можно скрыть многие недостатки каркаса модели. Даже низкополигональный объект может привести в восторг игроков, если текстуру рисовал хороший художник, а материал задавал мастер своего дела. В этом отношении GLScene предоставляет возможность изменения любых свойств материалов и наложения текстур. Начиная с основы основ «окружение, размытие, эмиссия, отражение и блеск» и заканчивая несколькими видами поддержки прозрачности и обработки альфа-канала. Модуль работы с материалами включает в себя удобный визуальный редактор, в котором вместо того, чтобы вводить непонятные цифры, можно интуитивными движениями мышки подогнать свойства материалов под ваши модели. Модуль текстур поддерживает все известные науке графические форматы, даже тридцатидвухбитные bitmaps, которые пока вообще мало где поддерживаются. По себе знаю, одно из самых неприятных занятий при работе с трехмерной графикой — подбор цветов для объектов. В Windows приходится



▲ Пародия на Counter-Strike made in Russia.

GLScene.org — официальная страница GLScene.

www.delphigamer.com — полезный сайт, посвященный игровому на Delphi.

www.dwscrip.com — мощная скриптовая система, удачно сочетающаяся с GLScene.

www.inner-smile.com — новости, статьи и ссылки по разработке игр и не только.

www.lischke-online.de — домашняя страница разработчика оригинальной версии GLScene.

http://turbo.gamedev.net — интересный ресурс, посвященный всем аспектам создания компьютерных игр с помощью Delphi.

довольствоваться либо пачкой стандартных цветов радуги, либо шестнадцатичными идентификаторами. Кто поймет, что загадочный \$0001E41E — это светло-зеленый? Эту проблему в GLScene позволила избежать элегантная находка. Большая часть нужных в работе цветов представлена в виде понятных сравнительных надписей, например "мокрая пшеница", "спокойное море", "персик", "темный лимон". Так индексировано свыше 150 оттенков. По простым и понятным надписям легко сориентироваться в выборе нужного цвета.

Не забыты и спецэффекты. Нужен дождь, туман, снег? Пожалуйста. А может, хотите яркие солнечные блики? И это есть. Не угодно ли извержение вулкана? Нет? Жаль, у нас имеется прекрасный выбор всевозможных огненных столбов, лавовых потоков и эксклюзивная коллекция дымовых завес от горящего леса... Не желаете ли чего-нибудь остренького? Например, первосортной молнии? Я рад, что вы сделали этот выбор. Завернуть две штуки? Как чего? Молнии, конечно. Они у нас портативные, с дистанционным управлением, выдержкой и электронным регулятором напряжения.

ПОДЛОГ ОБЪЕМА

К сожалению, современные акселераторы еще далеки от совершенства, равно как и процессоры, поэтому в угоду скорости приходится жертвовать качеством картинки. Одним из методов "пожертвования" является замена объектов, наблюдаемых с далекого расстояния или же не требующих к себе особого внимания геймера, на аналогичные спрайты. На простые двумерные картинки, поворачивающиеся вместе с камерой. С далекого расстояния они выглядят как настоящие объекты, а вот с близкого, увы, только удручают.

Очень часто после окончания работ оказывается, что игра получилась очень требовательной к ресурсам. Программисты начинают оптимизировать код, но в конце концов приходят к суровой необходимости отказаться от некоторых красок в пользу более высоких FPS. На спрайты заменяются трава, деревья и другие малозначительные объекты. В GLScene работа с такими объектами осуществляется через *спрайт-ориентированную систему*. Экранные интерфейсы и меню тоже реализуют-

ся с помощью специальных HUD-спрайтов.

GLScene имеет поддержку трехмерного звука через A3D, EAX, FMOD и BASS. Недавно появилась поддержка расширенных устройств ввода, в том числе джойстиков с обратной связью и геймпадов. В будущем можно будет запрограммировать даже такие новые для нас устройства, как мыши с обратной связью.

ЧТО НАМ СТОИТ МИР ПОСТРОИТЬ?

А теперь давайте отвлечемся от теории и поговорим о практике. Вначале не было ничего. Но великий Создатель поместил на форму GLScene и GLSceneViewer, создал камеру, и появился мир. Но вокруг была тьма. И тогда Создатель сотворил TGLLight и GLDisc (Землю). Но все было серым и блеклым, как на Луне. И натянул Создатель на диск текстуру с цветочками (*GLDisc1.Material.texture.disabled=false;GLDisc1.Material.texture.image.loadfromfile('zemlia.jpg')*), и Земля расцвела.

Но темно было над головой. И тогда Создатель сотворил TGLSkyDome, и поплыли облачка на голубом небе. Но не было на земле ни души. И сотворил Создатель TActor, и загрузил туда MD2-файл персонажа из Quake, и задал анимацию Run, и побежал квакер по матушке-земле.

Вдруг на пути квакера возникла китайская ваза. TFreeForm позволяет загрузить файл 3D Studio MAX. Если для текстуры вы установите режим *tmmodulate*, то она обернет вазу и, если *tmdecal*, — наложится в соответствии с координатами, заданными в файле 3ds. И выстрелил квакер в вазу (огонь можно создать, добавив объекту TGLFireBehavior и ассоциировав с ним FireFXManager), и разбилась она вдребезги (столкновение определяется событием OnCollision у TCollisionManager, возвращаются указатели на столкнувшиеся объекты. У каждого объекта, участвующего в проверке столкновения, должен быть установлен TCollisionBehavior).

Но не успокоился квакер. Увидел он пальму (простые объекты можно задавать спрайтами — объект TSprite). И нацелился он на пальму. Но тут Создатель разозлился на неумного квакера, и опустил туман на землю (свойство Fog у TGLSceneViewer), и шибанул Создатель квакера молнией по темечку (TThorFX, аналогично TFireFX). Загремел ревом (TWaveOut), и запылала на мониторе надпись "Game Over" (THUDText вкупе с TBitmapFont).

ЗА ЛИНИЕЙ ГОРИЗОНТА

Движок без будущего — это мертвый движок. Genesis 3D, скорее всего, уже мертв. А вот GLScene живее всех живых. Какое бы новшество ни внедрили игоразработчики в новейшие хиты, какие бы возможности ни добавили производители к своим видеокартам, команда создателей GLScene всегда готова реализовать их в программном коде и сделать общедоступными. Так случилось, например, когда IO Interactive выпустила своего знаменитого Hitman: Codename 47. Помнится, коллега из соседнего раздела восхищался тем, что трупы убитых не проваливаются сквозь столы и стены, а падают строго по законам

физики. Убит негодяй около стола — значит, и рухнуть должен на стол. Убит около стены — должен не тупо провалиться в нее, а медленно сползти, оставшись в полусидячем положении с дыркой в виске и кровью, размазанной по стенке.

Чудеса на этом не заканчивались. Вся физика в игре была выполнена на высочайшем уровне, поражая своей реалистичностью. В чем секрет? В уникальной технологии Verlet, которая позволяет рассчитать физические сцены, не загружая сверх меры центральный процессор. Ошибкой тех, кто пытались внедрить реалистичную физику в игры до IO Interactive, было то, что они не понимали разницу между игрой и реальностью. Они применяли к игровым сценам совершенные ньютоновские законы и получали перегрузку процессора. Слишком тяжелыми и громоздкими были вычисления. IO Interactive использовала несколько другую систему, которая применяется для симуляций в молекулярной физике. Всего несколько упрощений снизили нагрузку на центральный процессор в несколько сотен раз (!). Результат оценили геймеры всего мира, и результат их поразил. После этого команда GLScene решила использовать эту технологию для физических симуляций. Система еще не внедрена в ядро GLScene, но уже прекрасно функционирует. На диске "Игромании" вы найдете технологическую демо-версию, которая проиллюстрирует работу системы Verlet.

Очень скоро в GLScene появятся полноценная система расчета теней по технологиям *lightmaps* и *shadow maps*, более удобный визуальный редактор карт, поддержка кривых Безье и NURBS, выборочных систем частиц и поверхностей земли. Когда закончатся все работы над текущей версией, создатели возьмутся за сетевой код — появятся компоненты, с помощью которых можно будет за считанные минуты организовать в своей игре мультиплеер как по локальной сети, так и через Интернет.

В лице GLScene мы имеем надежный и удобный игровой движок, свободный от предвзвешенности, свободный в самом широком смысле этого слова. Пользуйтесь.

Когда кончается серия статей, посвященных какой-нибудь интересной теме, я неизменно объявляю, что в следующем номере вас ждет статья-сюрприз. Не буду отступать от доброй традиции — и вновь объявляю, что в честь окончания курса начинающего программиста-игродела я устрою вам сюрприз. Какой — не скажу. Скажу только, что он будет относиться к разработке игр и к программированию, но не будет иметь ничего общего с компьютером. Что я имею в виду, вы увидите, купив один из ближайших номеров "Мании". А пока — до встречи. Удачных вам игр! ■

На диске "Игромании" вас ждет самая последняя на момент написания статьи версия GLScene, а также технологическая демо-версия, иллюстрирующая возможности системы Verlet.

НЕДЕТСКИЕ ГОНКИ

«Реализовано все просто
и по-мрачительно»

DTF.RU

«Графика и технологии, приме-
ненные в игре, весьма и весьма
взрослые»

Страна Игр

«У игры отличные шансы завоевать
популярность не только в России, но
и за рубежом»

Навигатор игрового мира

Новая потрясающая игра
от Creat Studio — супер-команды,
принимавшей участие в разработке
блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,
Civilization: Call to Power, Star Track: Armada II,
Quake II MP, X-Men, и десятка других!

НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!

1С®
ФИРМА «1С»



ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Яблоки на x86

Портированная новость. По непроверенным, но весьма достоверным слухам компания Apple планирует обратить свое бесценное внимание на платформу x86. Как следует все из тех же слухов, Apple не устраивает медленный рост производительности и явное отставание архитектуры Power PC.



Имеется несколько "за", косвенно подтверждающих эту новость. Первое такое "за" — это давние слухи о портировании операционной системы MacOS X на x86. Специалисты утверждают, что осуществить подобное совсем не трудно, ибо ядро операционки — юниксовое. А юниксов, работающих на процессорах AMD/Intel, как известно, имеется немало. С другой стороны — недавний анонс новой 64-разрядной версии процессора Power PC от компании IBM просто обязан прибавить оптимизма капризной Apple.

От себя и от отдельных верстающих представителей нашей редакции добавлю, что мы лично активно голосуем за положительный исход дела. Увидеть OS X на Celeron и умереть...

Трах-тибидох 5.1

Новость в стиле Копперфильда. Компания Dolby анонсировала факт разработки феноменальной технологии, позволяющей добиться объемного шестиканального звучания 5.1 на обычных стереоколонках. Волшебный алгоритм, названный Dolby Virtual Speaker, обеспечивает натуральный живой звук с истинным пространственным звучанием. То есть, другими словами, даже на обычных китайских коробочках за пять баксов игрок, к примеру, будет слышать шаги подкрадывающегося монстра прямо у себя за спиной.

На данный момент многие знатные производители акустики уже поклялись на крови поддерживать похвальную инициативу Virtual Speaker. Кроме того, такие известные программно-эмуляторные монстры, как CyberLink и InterVideo, планируют включить поддержку нового алгоритма в свои популярные программные DVD-плееры.



Возрождение "Цивилизации"

Новость, украденная из "Новостного Меридиана". Мало кому известная венгерская компания Redshift выпустила в свет первую часть классической глобальной стратегии Sid Meier's Civilization. Не стоит думать, что все последние десять лет венгры провели в анабиозе или что эта замечательная нация родственна "корячим эстонским парням". Просто данная версия — первая создан-

ная специально для коммуникатора NOKIA серии 9200. Напомню, что данная модель объединяет в себе функции как сотовой связи, так и карманного компьютера.



На сайте <http://www.redshift.hu> всем сомневающимся и недоверчивым предлагается скачать демо-версию игры. В скором времени в продажу отправится также и полная версия по цене \$28.

Выглядит старая новая "Цивилизация" ничуть не хуже прототипа и при этом решительно не уступает последнему в играбельности. По сообщениям японских городских (среди которых много поклонников "Игромании" и "Железного цеха" в частности), в Японии отмечен массовый рост опозданий японских клерков на их японские рабочие места. По странному совпадению, многие из опрошенных прогульщиков владеют смартфоном NOKIA Communicator...

С облегчением!

Creativная новость. Компания Creative намерена выпустить на рынок недорогую облегченную версию своей замечательной внешней звуковой платы Sound Blaster Extigy. Новинка, по сложившейся традиции, будет иметь приставку LE — то есть "Light Edition" ("облегченная версия" — рус.).

На данный момент известно, что SB Extigy LE будет использовать шину USB 1.1 и ее цена будет "опущена" до отметки в 17800 иен (порядка \$150). По всем остальным характеристикам "облегченная" версия ничем не уступает родителю. С покупателями останутся все те же соотношения сигнал/шум — 100 дБ (на входе LINE), тот же набор разъемов — LINE, MIC, цифровые коаксиальный и оптический входы; выходы — 5,1-канальный (стерео mini-jack x 3), 5,1-канальный (mini-jack), наушники; а также все тот же старый добрый 96 кГц/24 бит цифро-аналоговый конвертер.



Удешевление продукта произошло посредством кастрирования аппаратного Dolby Digital декодера. Экономным любителям цифры придется довольствоваться про-

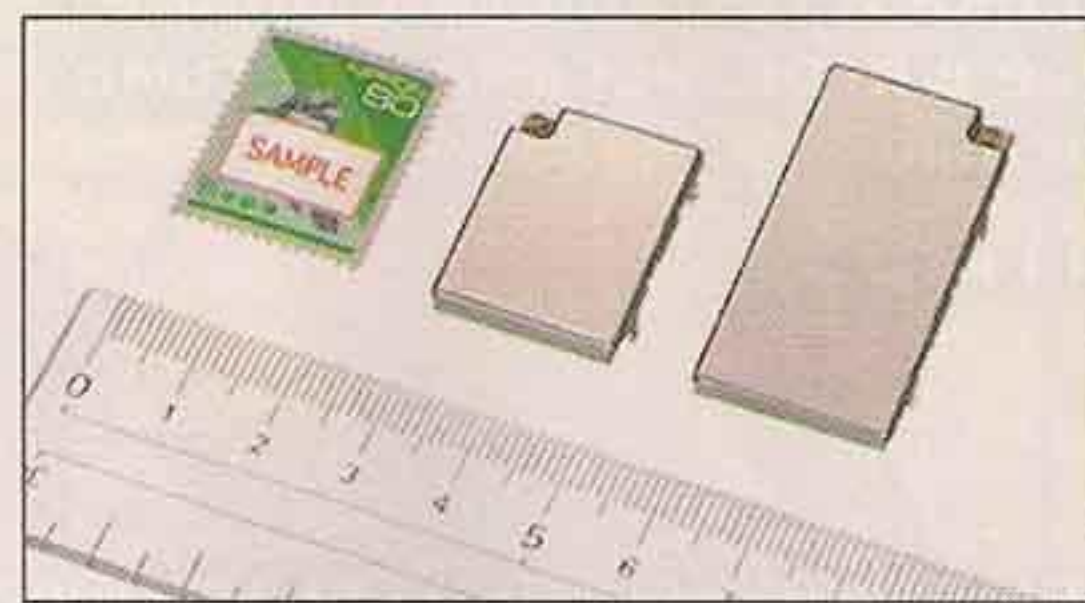
граммной обработкой с помощью центрального процессора ПК.

Не могу удержаться и не прокомментировать заявленную цену будущего несомненного хита продаж. Суть в том, что уже сейчас в Москве полноценный Extigy идет по средней цене в \$149. Данный факт наглядно иллюстрирует, каким образом приходится японцам расплачиваться за первое место в очереди за новинками технологий...

Все маленькое — японцам!

Телевизионная новость. Компания Sony в ближайшем будущем планирует выпустить первый настоящий ТВ-тюнер для платформы КПК. Маленький шаг для такой солидной компании и огромный прыжок на месте для концепции миниатюрного ПК. Значительный плюс для всех, кто уже имеет или планировал в будущем приобретение маленького карманного PDA.

На данный момент известно о двух готовящихся моделях — BTF-ZJ401 и BTF-ZJ411. Первая предназначена для приема ТВ-каналов в стандартах VHF: 1 — 12, UHF: 13 — 62, CATV: C13 — C63; имеет габариты почтовой марки — 25x20x3 мм; а весит всего 3,5 грамма. Вторая отличается чуть большими размерами (40x22,5x2,8 мм) и весом (4 грамма), однако помимо вышеперечисленных ТВ-каналов способна принимать стерео- и многоканальные радиопередачи. Оба отличаются чрезвычайно экономным энергопотреблением — всего 800 мВт.



Инженеры компании утверждают, что производственный процесс BTF-ZJ401 и BTF-ZJ411 — их собственное ноу-хау, так как разместить на подобной куцей площади кучу аналоговых и цифровых цепей весьма и весьма проблематично. Секрет успеха кроется в оригинальном решении смонтировать высокочастотные приемные цепи и цепи обработки сигнала в одном чипе, но на двух отдельных кристаллах. То есть фактически две микросхемы в одном корпусе.

Отдавая дань реализму, отмечу, что все перечисленные ТВ-стандарты действуют исключительно на территории Японии, то есть в наших бескрайних просторах оба анонсированных ТВ-тюнера работать не будут.

Один за всех

Прохладная новость. Компания ThermalTake анонсировала новую линейку кулеров для процессоров Pentium 4 Socket 478 с частотами от 3 ГГц и выше. Модельный ряд "Spark Series" включает в себя 9 представителей, 8 из которых будут поставляться исключительно крупным OEM-сборщикам. Только один-единственный, но далеко не худший — A1545 P4 Spark 7 — достигнет розничных прилавков в retail-комплектации.



Новинка полностью состоит из медного сплава с высоким содержанием меди. Кроме этого, имеет 2 подшипника качения; автоматически подстраиваемая скорость вращения — 1300 об/мин при 20°C и 6000 об/мин при 55°C; ручной выбор частоты вращения; регламентный уровень шума от 17 dBA до 43 dBA; отдельный температурный датчик и теплопроводящая паста в комплекте.

Три Тошибы под окном...

Новость по-японски. Компания Toshiba объявила о принципиальной готовности к выходу в продажу сразу трех новых моделей КПК серии GENIO. Вопреки ожиданиям/опасениям многих, новинки основаны на операционной системе Pocket PC 2002. Напомню, что сейчас производителям доступна более новая "оконная" операционка от "Микрософт" под названием Windows CE.NET, и именно на нее в скором будущем придется ориентироваться PDA-миру.

Все три компьютера укомплектованы процессором Intel PXA250 400 МГц (он же XScale), 4-дюймовым экранчиком с разрешением 240x320 и



возможностью отображения 65K цветов, интерфейсами Compact Flash Type II, Secure Digital, USB и IrDA. Младшая модель e550GS оборудована 64 Мб RAM и поставляется вместе с фирменными наушниками и мини-пультом ДУ. Стоимость ее порядка 59800 иен (что-то около \$500). Компромиссный вариант GENIO e550GX идет вместе с 128 Мб RAM, но без флировых наушников. Соответственно оценен в \$580 (или 69800 иен). Топ-модель линейки e550GX/MD появится в рознице чуть позже и будет стоить около \$830 (99800 иен). Интересно тем, что в комплекте поставляется 1 Гб жесткий диск IBM Microdrive.

Дорогая, я уменьшил наш компьютер...



Удивительно-неузнаваемая новинка. Изображенный на картинке CD/DVD привод в действительности таковым не является. Это персональный компьютер. Компактная конфигурация, заботливо упакованная в миниатюрный формат внешнего носителя.

Производителем мутанта является никому не известная компания SUMICOM (significant Super Mini COMputer). Внутри коробочки — чипсет Intel i815EG (интегрированное видео и аудио), процессор VIA C3 с частотой 800 МГц, 20 Гб жесткий диск, память 128 Мб SDRAM и... затаите дыхание.

DVD привод. Кроме того, на внешней панели ПК располагается один порт USB 1.1 и один порт FireWire. Цена на данный момент не известна, но можно предположить, что покупка такого "супермини компьютера" обойдется в сумму порядка 300 американских долларов.

Добавлю к этому, что в принципе на рынке существуют куда более упакованные и более современные решения. Оригинальность же SUMICOM — в трудно узнаваемом внешнем виде и, вероятно, — в будущей цене.

Путь Celeron

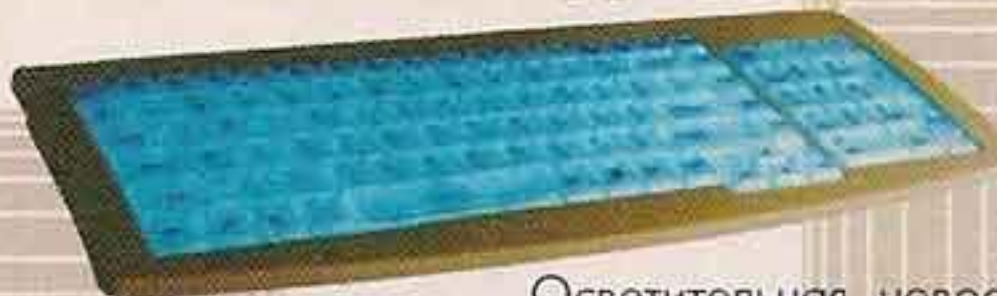
Удешевительно-процессорная новость. Компания Intel решила немного ускорить темпы выпуска бюджетных процессоров и, по неофициальной информации, намерена выпустить процессоры Celeron 2.1 и 2.2 гигагерц уже в ближайшее время. Думаю, к моменту появления данного номера в продаже процессорные новинки как раз доберутся до России.

Кроме того, в этом свете логичной можно считать информацию о грядущем понижении цен на основные модели Celeron. Напомню, что сейчас покупателям доступны две разновидности данного процессора. Первая — на ядре Tualatin для платформы Socket-370 (FCPGA2), а вторая — на ядре Willamette-128 для платформы Socket 478.

Демпинговая сводка выглядит следующим образом:

- Celeron (Tualatin-256) 1.3 ГГц — проземлился с \$64 go \$54
- Celeron (Tualatin-256) 1.4 ГГц — рухнет с \$74 go \$54;
- Celeron (Willamette-128) 1.7 ГГц — опустится с \$69 go \$54;
- Celeron (Willamette-128) 1.8 ГГц — съедет с \$83 go \$69;
- Celeron (Northwood-128) 2.0 ГГц — просто поженеет с \$103 go \$83.

Гори, гори, моя клавиатура



Осветительная новость. Компания Auravision намерена представить на рынок идеологически новый продукт — клавиатуру с подсветкой клавиш. Суть новинки заключается в том, что большинство хардкорных компьютерщиков ведут исключительно ночной образ жизни. Соответственно, в условиях жесткой экономии электроэнергии и при отсутствии личного кабинета внешние источники света — такие как настольная лампа — могут создавать дискомфорт для людей, одного компьютерщика окружающих. С скромная же голубоватая иллюминация клавиатуры должна эту проблему решить. По утверждениям специалистов компании, EluminX, а именно так называется новинка, должна обеспечивать комфортную работу даже в полностью изолированном помещении.

Стоит клавиатура всего \$100, и на данный момент приобрести ее можно через сайт компании Auravision.

Возвращение блудного...



Новость с приветом из прошлого. Славные времена ZX-Spectrum и MSX возвращаются благодаря находчивой компании Cybernet Manufacturing Inc. Ее инициатива называется Zero-Footprint PC и явля-

ет собой лучший пример того, что все новое — это случайно припомненное старое.

В одном симпатичном корпусе, построенном в соответствии с почти забытым понятием "микрокомпьютер", помещается материнская плата (на чипсете SiS 620), процессор, жесткий диск, память (SDRAM PC100), привод CD-ROM, дисковод FDD, порты ввода-вывода (USB, сетевой Ethernet 10/100 интерфейс, PS/2, LPT, COM, TV-Out) и полноразмерная 101-клавишная клавиатура.

Предполагается, что компьютер стандартно комплектуется компактным 17" LCD монитором, но при этом не исключается использование обычного CRT или даже телевизора. Стоимость самой скромной конфигурации на сайте компании составляет всего 500 баксов, а самой крутой — 1500 баксов вместе с плоским монитором.

Варежка для геймера

Ручная новость. Если вам довелось играть в великолепную игрушку Hitman 2: Silent Assassin, то, думаю, многие обратили внимание на странную галочку "Enable P5 Glove" в утилите настройки. А особо пытливые товарищи, уверен, успели проверить на деле, что буквально никакого эффекта данная опция не производит. Все потому, что P5 Glove — это не скрытая опция видеоакселератора, как, к примеру, поначалу подумал я, а самый что ни на есть модный джойстик-манипулятор. То, что по сложившейся традиции принято называть "перчаткой виртуальной реальности".

К компьютеру P5 Glove подключается посредством USB и может применяться в таких популярных играх, как уже упомянутый Hitman 2, Beach Head 2002 и Tiger Hunt. Кроме того, перчаткой легко заменить мышь и даже частично клавиатуру при путешествиях по Всемирной Сети и в некоторых трехмерных приложениях. В дальнейшем на сайте плани-



руется разместить специальную секцию патчей, добавляющих поддержку манипулятора в различный софт и мультимедийное ПО. Уже сейчас для скачки доступен SDK для всех ничтоже сумнящихся девелоперов.

Следует отметить следующие сугубо технические характеристики:

- 5 сенсоров для всех пяти пальцев, при этом каждый сенсор имеет точность 0.5 градуса, диапазон — от 0 до 90 градусов, разрешение — чуть более 3 мм по осям.
- В качестве конструктивного решения использованы какие-то тензометрические датчики (по одному на каждый палец).
- Система умеет отслеживать повороты кисти и положение перчатки в пространстве. Для этого имеется базовая станция, 60 раз в секунду определяющая пространственные координаты перчатки с точностью до 3 мм.

Производится варежка компанией Essential Reality и доступна к покупке исключительно на официальном сайте всего за 150 американских долларов. ■

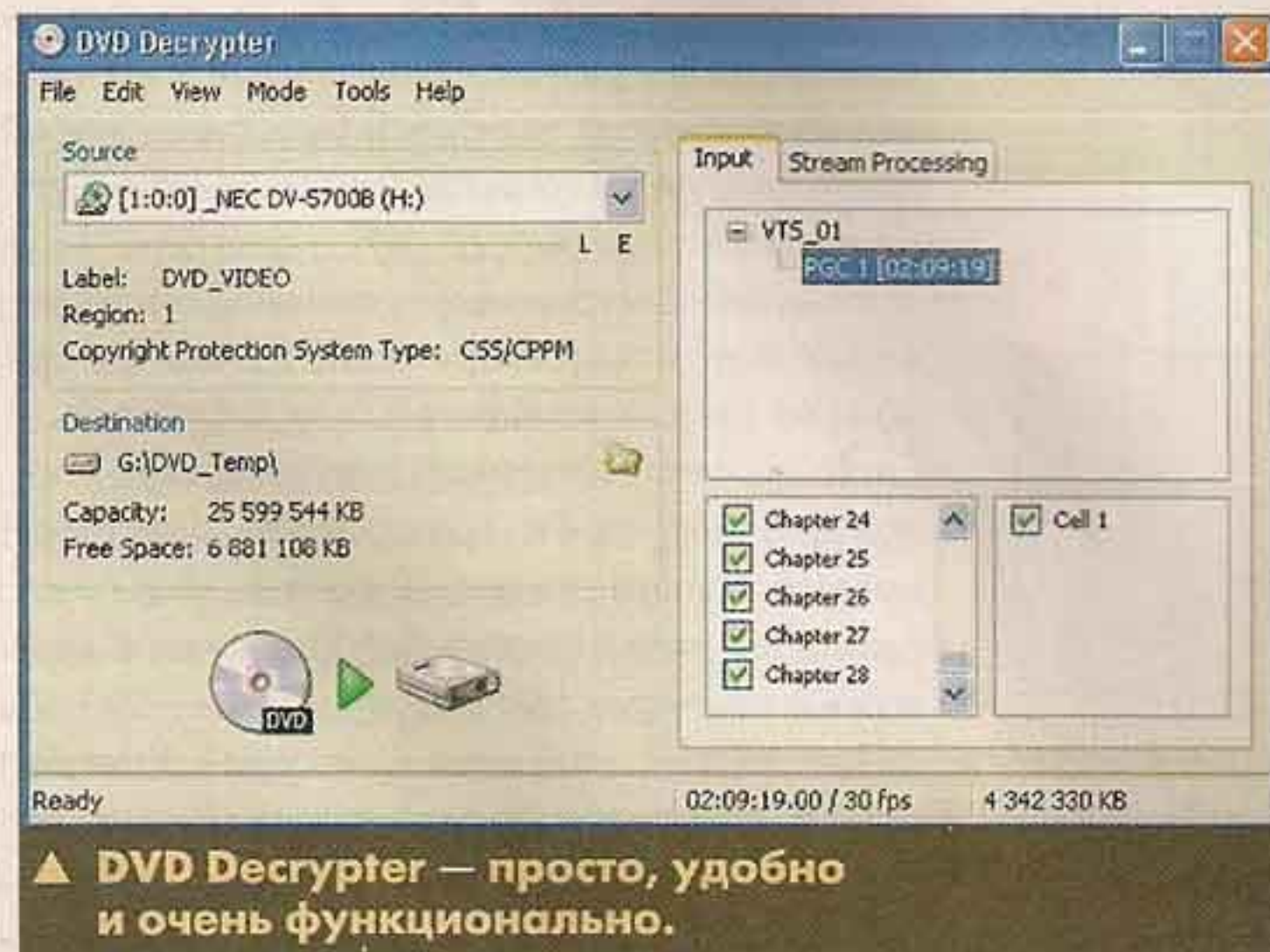
Угнать за 60 минут

Лаконичные инструкции по копированию DVD-фильмов в формат DivX

За ксерокс

Переписать DVD-Video на диск — задача не тривиальная. Простым нажатием кнопки F5 здесь не обойдешься. Буквально еще пару лет назад перепись DVD вообще была невозможна без специальных аппаратных средств. Теперь же существует масса бесплатного и универсального софта, значительно упрощающего этот процесс. Отдельный класс такого софта представляют так называемые программы-риппы.

Лучшим, по моему мнению, риппом является пакет **DVD Decrypter**. Мощнейшая программа, позволяющая полностью контролировать весь процесс. Работать может в трех режимах — **File**, **IFO** и **ISO**. В первом мы выбираем конкретные файлы для копирования. И здесь следует сказать несколько слов о структуре дисков DVD-Video. Файлы фильма находятся в директории **/VIDEO_TS**. Основные расширения — **.VOB**, **.IFO** и **.BUP**. **VOB** — файлы, содержащие сам фильм. Внутри может находиться сразу несколько видео- (разных форматов, например) и аудиопотоков (разные языки, **DTS/DD5.1**). Обычно фильм дробится на несколько **VOB**-файлов, каждый из которых занимает около 1 Гб дискового пространства. Имена таких файлов пишутся в виде **VTS_XX_Z.VOB**, где **XX** — это обычно порядковый номер раздела диска (например, **01** — практически всегда сам фильм, **02** — какое-нибудь из дополнений), а **Z** — часть этого раздела. Например, файлы с фильмом обычно выглядят как **VTS_01_1.VOB**, **VTS_01_2.VOB**, **VTS_01_3.VOB** и т.д. Файлы с расширением **.BUP** и **.IFO** — это как бы описание диска для DVD-плеера. Т.е. в каком порядке они просматриваются, к какому пункту меню относятся, и т.д. **DVD Decrypter** сам отмечает основные файлы в списке, но вы легко можете внести изменения по вкусу. Что касается потоков, скрытых в **VOB**-файлах, то конкретизировать свой выбор можно, нажав на правую кнопку мыши и выбрав пункт **Stream Processing**. Там же можно попросить программу вынести какой-нибудь из потоков отдельным файлом (пункт **Demux**).



▲ **DVD Decrypter** — просто, удобно и очень функционально.

Режим **IFO** более привлекателен для простого обывателя. Программа сама считывает индексацию диска, а пользователь просто выбирает из списка главы фильма и видео/аудиопотоки, которые ему нужны. Обратная сторона медали — если «кто-то» ошибся при составлении **IFO**-файла, то и в список закрадется ошибка.

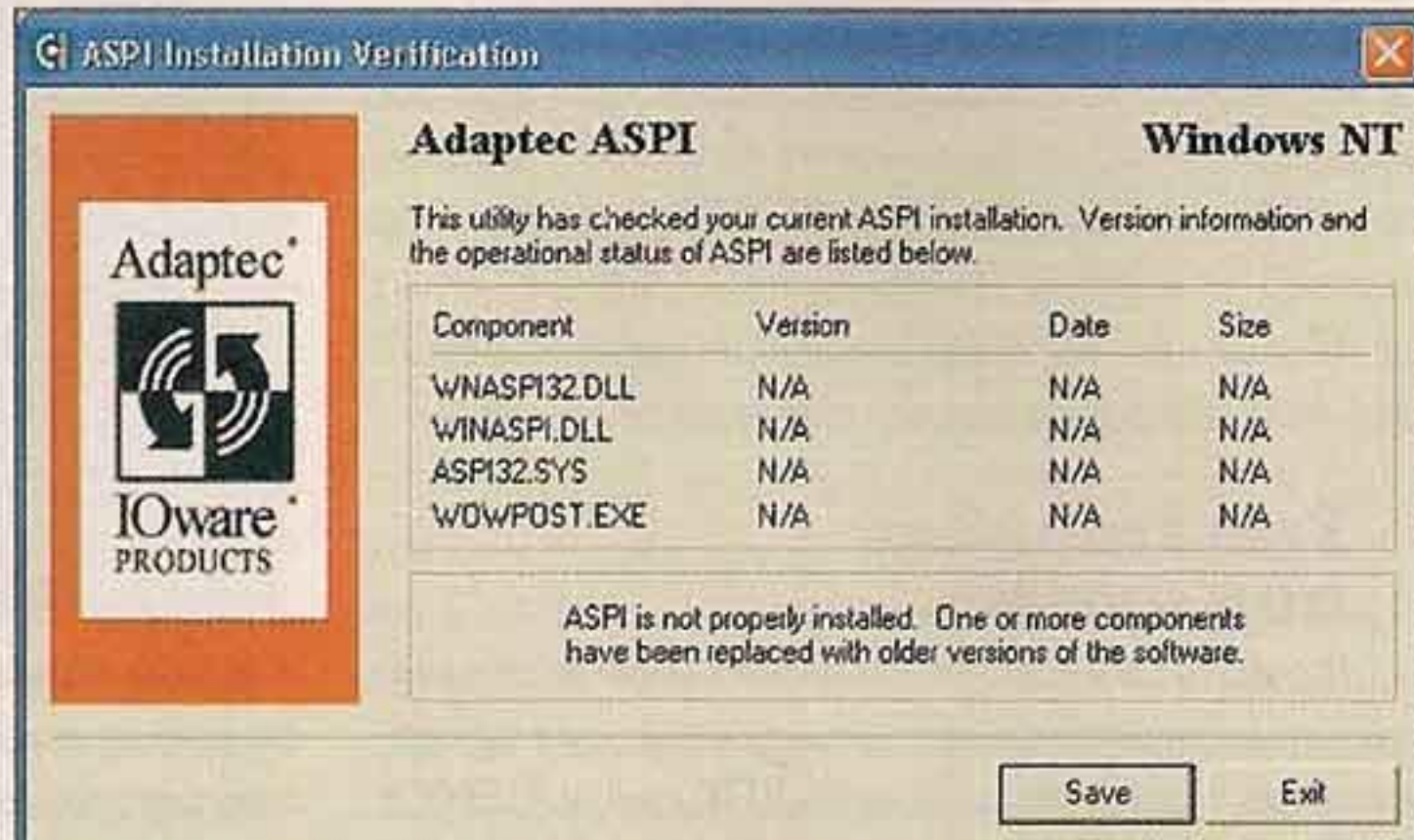
Последний пункт, **ISO**, говорит сам за себя. **DVD Decrypter** — первая программа, позволяющая переписать на жесткий диск полный **image** DVD-диска. Его можно эмулировать как отдельный диск с помощью, например, **Daemon Tools**, а редкие обладатели DVD-R приводов смогут сделать копию на DVD-болванку. Также с помощью **DVD Decrypter** вы можете изменить регион диска (ну, или сделать



его мультizonным). Для этого кликните **Tools** -> **IFO** -> **Region Patch**, выберите регион и укажите место файла **IFO**.

Если вы собрались просто скопировать DVD-Video на другой носитель (**HDD** или **DVD-R**), то используйте лучше **ISO-mode** — так вы сможете получить диск целиком (со всеми меню, субтитрами и т.д.). Если ваша цель — кодирование в **DivX**, то используйте первые два способа. Процесс «риппанья» очень долгий, так что приготовьтесь. Немаловажную роль играет конфигурация вашего компьютера.

Если **DVD Decrypter** выдаст ошибку **ASPI**, то со 100% вероятностью можно сказать, что у вас операционная система на базе ядра **NT**. Для решения проблемы вам понадобится программа **ASPI Checker** — просто запустите ее и перезагрузитесь.



Иксы разные бывают

Итак, вы собрались перекодировать любимый фильм в **DivX** и уже переписали необходимые **VOB**-файлы на диск. Первое, что стоит вам уяснить — существует несколько абсолютно разных кодеков с похожим названием. Итак, по порядку.

DivX3.x — самый старый кодек. Также известен как «**DivX**;-)». Является взломанной версией **Microsoft**'овского **MPEG4 version 3** (отсюда и название). Предоставляет самое плохое качество, но не требователен к железу, а потому является самым распространенным из всех — диски на прилавках закодированы именно им. Очень негибок в управлении — лучше не использовать его «как есть», а управлять удаленно, при помощи специальных программ.

DivX4 — первая разработка от **DivX Networks** (www.divx.com), создателей оригинального кода **MPEG4**. Более требователен к железу, но гораздо шустрее кодирует, очень гибок в управлении и предоставляет гораздо более хорошее качество изображения. Обратное совместим с **DivX3.x**. Сейчас практически не используется — есть **DivX5**.

DivX5 — совершенно новый кодек от **DivX Networks**, получивший признание у многих известных фирм. Существует как в форме простой бесплатной версии для частного использования, так и в виде профессионального платного пакета. Получает все большее распространение. В этом формате закодированы ролики к **WarCraft 3**, трейлеры к различным фильмам и т.д. Самый гибкий в управлении кодек, наиболее требователен к компьютеру, но в то же время дает лучший результат и быстрее всех кодирует файлы. Обратное совместим с **DivX3.x** и **DivX4**.

XviD — еще один новый кодек на основе исходников **MPEG4**, постепенно набирающий

популярность. Несмотря на альфа-версию, демонстрирует неплохие способности.

Мы разберем кодирование только в DivX версии 5.02. В принципе, многие процедуры схожи с другими кодеками, так что ничего страшного в этом нет.

Пути DivX

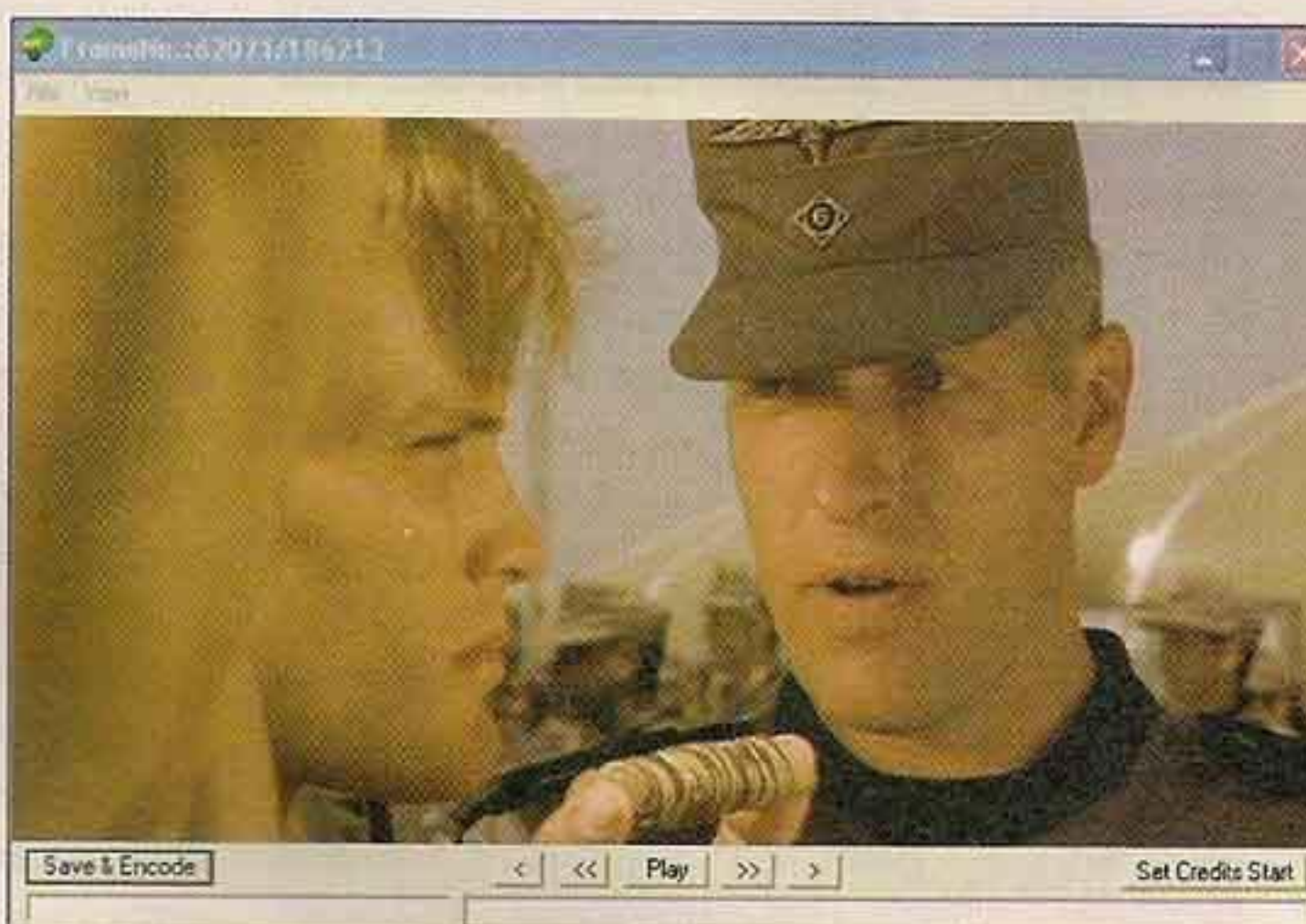
Для наиболее простого кодирования вооружимся мощным пакетом **Gordian Knot**. GK — это именно пакет нескольких известных программ, объединенных под одним интерфейсом: **SmartRipper** и **vStrip** (для риппанья DVD), **DVD2AVI** (для декодинга MPEG2), **BeSweet** (декодирование AC3) и **VirtualDub** и **NanDub** (для кодирования) и **VobSub** (для риппанья субтитров). Я не стал рассказывать о **Gordian Knot** с самого начала лишь потому, что считаю **DVD Decrypter** наиболее удобной и функциональной программой для непосредственно риппанья диска, все же остальные действия по переводу DVD в DivX лучше выполнять с помощью **Gordian Knot**.

План наш таков: сначала вдаем по кнопке **DVD2AVI**, обозначающей запуск лучшего декодера MPEG2. Жмем **F3 (Open)** и выбираем наши VOB-файлы. Теперь жмем **F5 (preview)**, ждем некоторое время и смотрим статистику. Так мы увидим формат (16:9/4:3) и количество fps (frames per second — кадры/сек) в фильме. 25 — PAL, 29.9 — NTSC. Если изображение у вас в PAL, но при этом во время preview то и дело появляются черные линии — значит, с изображением в будущем нужно будет проделать **Deinterlacing** — возьмите это себе на заметку. Если фильм у вас NTSC и на пути встала та же проблема, то внимательно посмотрите в статистике на параметр **FILM**. Если он превышает 95%, то жмите **Video -> Field Operations -> Force Film**. Это уберет линии, а fps будет отображаться как 23.9 — это нормально. Если же меньше 95%, то возьмите на заметку — разберемся с этим позже. Теперь убедитесь, что в параметр **Color Space** выставлен **YUV:2:2** (все DVD изначально записаны в этом стандарте, а перевод в RGB займет дополнительное время).

В установках **Audio** везде поставьте **Demux All Tracks** — это отделил звуковой поток в отдельный файл. Если есть нужда, то можете там же выбрать конкретный звуковой поток (**Track Number**) в VOB-файле. Также убедитесь, что параметры **48 -> 44.1 KHz** и **Normalization** отключены. Если вам нужно обрезать какую-то часть

фильма (титры, например), то просто воспользуйтесь кнопками [и]. В завершение жмем **F4 (Save Project)** и сохраняем проект на диск. Это займет несколько минут, а результатом будут файл *.d2v и файл со звуковым потоком — *.ac3.

Закрываем **DVD2AVI** и переходим к работе с **Gordian Knot**. В левом нижнем углу нажимаем кнопку **Open** и выбираем наш проект. Всплывет окно с изображением. Выбираем **View -> Resize** — картинка изменит свой формат. Снова переходим к **Gordian Knot** в закладку **Resolution** и, смотря на окно с изображением, начинаем его подводить по вкусу. Первым делом нужно выбрать формат (PAL/NTSC) и тип картинки (широкоформатная 16:9 или телевизионная 4:3). Также можно задать собственный размер, но вряд ли это вам понадобится. И самое главное — так называемый **Cropping**, обрезание изображения. Практически всегда в изображе-

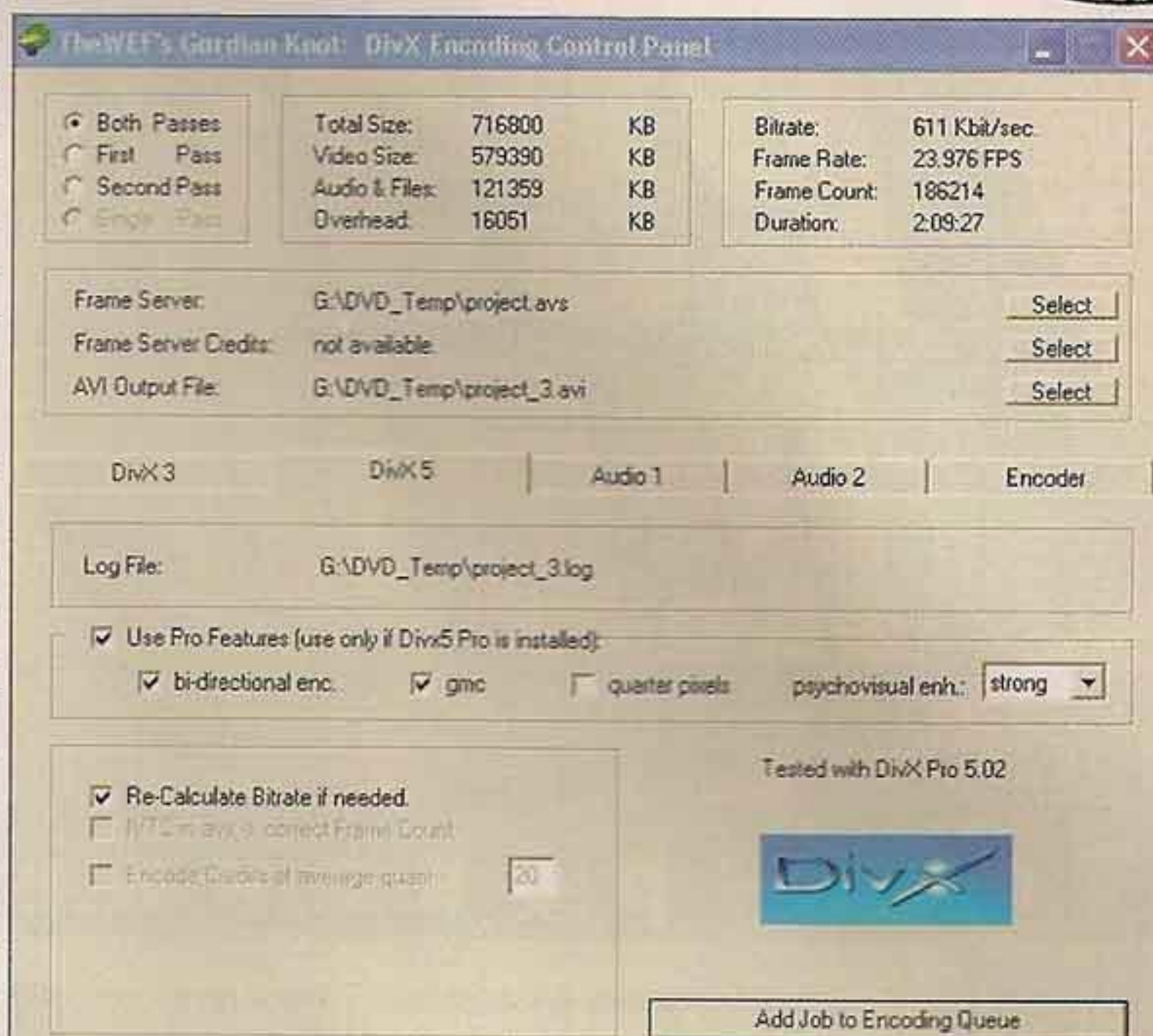


▲ Пример правильного кроппинга — черных рамок вокруг изображения просто не осталось.

нии присутствуют какие-нибудь черные полосы/отступы — они ведь вам не нужны, правильно? Вот и выбирайте тип **Pixel** и начинайте вручную подрезать картинку.

Переходим к закладке **Bitrate**. Здесь нам нужно найти компромисс между качеством фильма и размером файла. Введите продолжительность фильма, укажите желаемый размер, тип и битрейт аудиодорожки (mp3 — 128kbps, например) — программа сама сделает расчеты.

Снова переходим к окну с фильмом и нажимаем кнопку **Save&Encode**. Тут важны несколько установок. **Resize Filter** содержит пять опций: **Bilinear**, **Soft Bicubic**, **Neutral Bicubic**, **Sharp Bicubic** и **Simple**. Несмотря на мудреные названия, смысл прост — это отсортированные (сверху вниз) по степени "замыленности" картинки алгоритмы масштабирования. Если исходное изображение было плохо оцифровано, страдает зерном и



▲ Последние секунды до старта (Encoder Control Panel).

прочими артефактами, то лучше использовать более "мыльный" фильтр. В большинстве же случаев ставьте **Simple**. Далее — **Field Operations**. Если у вас было PAL-изображение с черными линиями, то ставьте **Field Deinterlace**; если NTSC — **Inverse Telecine**. Но если при работе с **DVD2AVI** параметр **FILM** превысил 95% и вы выбрали **Force FILM**, то здесь уже ничего выбирать не нужно — оставьте **None**. Фильтр **Noise Filter** — для случая, когда исходная картинка страдает зерном и другими артефактами. Значительно увеличивает время перекодирования.

Теперь жмем **Save&Encode**, сохраняем проект и попадаем в меню кодирования.

К финишу!

В **Encoder Control Panel** обязательно поставьте **Both Passes**, в закладке **DivX5** лучше снять галочки, относящиеся к **DivX5 Pro**, — для большей совместимости (например, если вы используете **Sigma Designs X-Card**). Впрочем, если всякие X-Card вас не волнуют — оставляйте. В закладке **Audio** нажмите **Select** и выберите AC3-файл со звуковым потоком. Выберите формат **MP3** и жмите кнопку **Add Job to Encoding Queue**, но не начинайте процесс. В списке задач снова жмите **Add Job**, переходите к закладке **DivX5** и, опять же, жмите **Add Job to Encoding Queue**. Теперь, когда список задач сформирован, жмите **Start Encoding** и терпеливо ждите несколько часов. Программа сама переведет шестиканальный AC3-поток в MP3-стерео, перекодирует файл в DivX и совместит видео с аудио...

Кстати, о "склеивании" видео- и аудиопотоков. Если вам когда-нибудь понадобится проделать подобный фокус, то просто запустите программу **NanDub** (как вариант, **VirtualDub**) из комплекта **Gordian Knot**. Там откройте ваш видеофайл, в опциях **Video** поставьте галочку на **Direct Stream Copy**, а в опциях **Audio** нажмите **Wav/Mp3/AC3/Ogg Audio** и выберите файл со звуковым потоком. Далее кликайте по **Save Avi...** и готово!

P.S. Все упомянутые в статье программы вы сможете найти на нашем диске. Само собой, использовать их вы можете исключительно для целей резервного копирования и восстановления поврежденных данных. ■



▲ Во время работы с DVD2AVI перспектива изображения будет искажена — позже мы это поправим.

Резиновые телевизоры

Тестирование 7 ТВ-тюнеров

XXI век — это век победивших суррогатов. Растворимый кофе, еда быстрого приготовления, безалкогольное пиво, резиновые женщины, латексные дилдо, трансвеститы и... ТВ-тюнеры.

AVerMedia AVerTV Studio

Комплект поставки:

- пульт ДУ с двумя батарейками AAA
- приемник ИК-сигнала
- аудиокабель
- FM-антенна
- компакт-диск с драйверами, руководство

Разъемы:

- Video, S-Video, TV-antenna, FM-antenna, Audio In, Audio Out, Remote

нить его затруднительно (я не смог), а использовать плоскогубцы я не решился, боясь повредить резьбу. К счастью, корпус моего ПК сделан из мягкого дюрала,

и мне удалось выгнуть (а точнее — оттянуть) заднюю стенку корпуса и обеспечить недостающие 7 мм для подключения тюнера. Несмотря на это, карта вошла в слот с легким похру-

стыванием, а в моей шевелюре добавилась еще один седой волос. Какой из описанных способов выберет благодарный читатель — вопрос личных физических возможностей каждого. Замечу, что

AVerTV Studio — единственный тюнер в обзоре, который вызвал проблемы с физическим подключением.

Зато дальше все пошло как по маслу: при загрузке Windows обнаружила тюнер, ласковым пинком была направлена в папку с драйверами на компакт-диске, успешно их установила и закончила загрузку.

Для просмотра ТВ-программ необходимо установить дополнительный софт, который находится на компакт-диске тюнера (в комплект также входит программа для чтения телетекста). На мой взгляд, комплект ПО AVerTV Studio — самый удобный среди всех тестируемых тюнеров. Большинство кнопок

вместо надписей имеют понятные иконки, и при небольшом старании освоиться можно за считанные минуты.

Перед началом телесанса нужно традиционно запустить сканирование каналов на предмет имеющихся в эфире программ. Предусмотрено два режима — быстрое и детальное сканирование. Я настоятельно рекомендую использовать именно детальное, в противном случае тюнер может «не заметить» более половины каналов. У меня на сканирование ушло около 7 минут времени, в результате чего получился список из 21 телепрограммы (не считая нескольких продублированных каналов на разных частотах).

Качество изображения чуть хуже, чем у лучших тюнеров в обзоре, но все основные программы (с уверенным приемом) показываются «на пять». Найденные каналы можно в любой момент переставить в том порядке, который для вас более привычен. Также при необходимости можно сделать персональную подстройку для любого канала.

FM-тюнер также заработал без проблем. Единственный минус — традиционно слабая антенна. Традиционно потому, что и у остальных тюнеров точно такая же. Соответственно, недостаток этот относится ко всем участникам тестирования.

Пульт ДУ удобно ложится в руку и имеет полный набор функций, включая снятие скриншотов и управление записью видеофрагментов. Кстати, при записи программ не забудьте переключить аудиокабель на выход звуковой карты и на аудиовход тюнера, в противном случае запись пойдет без звука. Конструкция пульта ДУ и его цветовое решение мне не понравились — кнопки маленькие, а подписи невзрачные, поэтому промахнуться и нажать не туда — раз плюнуть, особенно при плохом освещении.

Плюсы: неплохое качество изображения, есть возможность чтения телетекста, FM-тюнер, отличный софт

Минусы: не очень удобный пульт ДУ, кабель S-Video (см. врезку) не входит в комплект поставки, проблемы с установкой карты в слот.



Установка AVerTV Studio — занятие для настоящих мужчин, сильных телом и крепких духом, ибо установить

карту по инструкции, плавным и нежным движением руки, невозможно. Мешают выступающие на торце коннекторы для TV- и FM-антенны. Есть два способа решения проблемы: грубо протолкнуть карту в разъем, рискуя сломать PCI-слот и сам тюнер, либо отсоединить резьбовой FM-коннектор. Вручную отсоеди-

AVerMedia AVerTV USB

Комплект поставки:

- аудиокабель
- компакт-диск с драйверами, руководство

Разъемы:

- Audio In, Audio Out, USB

Сканирование приносит неплохой улов — 20 телепрограмм, которые можно переименовать и расположить в удобной для себя последовательности.

А вот качество изображения подкачало. Виною тому — слабый усилительный тракт тюнера. Основные программы показываются неплохо (как в лучших моделях), но каналы с менее устойчивым приемом

смотрятся на экране на троечку.

На мой взгляд, несмотря на свои недостатки, этот тюнер превосходно подходит пользователям с малым опытом работы, а также владельцам ноутбуков. Он недорог, прост в использовании и подключении, и обеспечивает неплохое качество при просмотре основных каналов. А при подключении к кабельному ТВ проблемы с качеством изображения и вообще исчезнут.

Плюсы: прост в подключении и использовании, отличный софт

Минусы: нездоровый минимализм конфигурации (нет даже пульта ДУ)

Leadtek WinFast TV 2000 XP

Комплект поставки:

- пульт ДУ с двумя батарейками AAA
- приемник ИК-сигнала
- аудиокабель
- FM-антенна
- комбинированный кабель Video/S-Video
- компакт-диск с драйверами, руководство

Разъемы:

- Video, S-Video, TV-antenna, FM-antenna, Audio In, Audio Out, Remote

Растущая популярность USB-тюнеров легко объяснима — установить подобное устройство сможет даже дошкольник. Все, что необходимо для подключения USB-тюнера, можно перечислить на пальцах одной руки: компьютер с USB-разъемом, тюнер, диск с драйверами и хотя бы 2-3 извилины (последние два пункта не обязательны). Итак, не выключая компьютер, подсоединяем кабель AVerTV USB к свободному USB-разъему, получаем сообщение об обнаружении нового устройства (от нас не скроешься!), вставляем диск с драйверами и заканчиваем установку. Вуаля! Осталось соединить аудиокабелем Audio Out на тюнере и Line In на звуковой карте. Можно приступать к просмотру программ.

Увы, пульт ДУ в данной модели не предусмотрен. Зато на самом тюнере, корпус которого похож на мутировавшую божью коровку, есть кнопка для снятия скриншотов (эта функция также присутствует и в программной оболочке). Смысл подобного технического решения для меня остался загадкой — как-то тяжело представить себе человека, который будет смотреть телепрограммы с тюнером в руках.

USB-тюнер имеет точно такой же софт, как и PCI-модель AVerTV Studio: функциональный, с приятным интерфейсом, очень легкий в освоении. Стандарт вещания по умолчанию установлен правильно (SECAM). Единственное, что требуется от вас — указать тип сигнала (кабельное ТВ или антенна), после чего запустить сканирование каналов.

под TV- и FM-антенны. К счастью, они закреплены без фанатизма и отсоединяются без проблем.

Установка драйверов происходит довольно загадочно: в два этапа, с двумя перезагрузками. Существенный минус, замеченный мной во время установки ПО, — отсутствие проверки текущей версии DirectX, в результате чего инсталлятор начал было устанавливать мне более раннюю версию. Но вражьи происки не удалось, и наглая попытка была пресечена своевременным нажатием кнопки Cancel. В связи с этим могу рекомендовать господам пользователям чаще играть в Quake. Развивает реакцию, которая может пригодиться при установке криво написанных драйверов.

Сама программная оболочка для просмотра каналов мне не понравилась: дизайн не оригинален, а функциональность отчаянно стремится к нулю. Единственное положительное отличие от конкурентов — это наглядная демонстрация частот найденных каналов, коих нашлось, увы, всего 17 штук (и то — только после скачивания новых драйверов). Качество изображения неплохое, но не спешите расслабляться — главный прикол вовсе не в нем. Он в том, что изображение на экране показывается вверх ногами, т.е. развернутым на 180 градусов. Надо ли упоминать, что опции поворота изображения в программе тюнера нет? Вот такой смешной тюнер. Установкой новых драйверов проблему решить не удалось. Я искренне надеюсь, что эта забавная особенность — всего лишь дефект экземпляра, попавшего нам на тестирование.

Из других положительных черт WinFast

стоит отметить самый лучший комплект поставки (есть S-Video кабель), очень удобный, хотя и не изобилующий кнопками пульт ДУ и исправно работающий FM-тюнер. Честно говоря, после просмотра ТВ в перевернутом виде я бы уже и не удивился проигрыванию музыки задом наперед. Но тут, слава Вишну, все обошлось без сюрпризов.

Кстати, именно эта карта однозначно заслуживает нашу специальную суперноминацию — «Идеальный подарок на 1-е апреля». Торопитесь в магазины, ибо славный праздник хождения на голове уже не за горами.

Плюсы: отличный комплект поставки, хорошее качество изображения

Минусы: сырые драйвера, не очень удобное и страшненькое на вид ПО.

Производитель этого тюнера — компания Leadtek — хорошо знакома любителям компьютерных игр в качестве знатного производителя 3D-видеокарт. ТВ-тюнеры для нее, судя по некоторым признакам, дело новое и полностью не освоенное...

Физическое подключение карты происходит без осложнений, главное — не забыть отсоединить выступающие на торце разъемы



Pinnacle Studio PCTV

Комплект поставки:

- пульт ДУ (без батареек)
- приемник ИК-сигнала, подключаемый в COM-порт
- аудиокабель
- компакт-диск с драйверами, руководство

Разъемы:

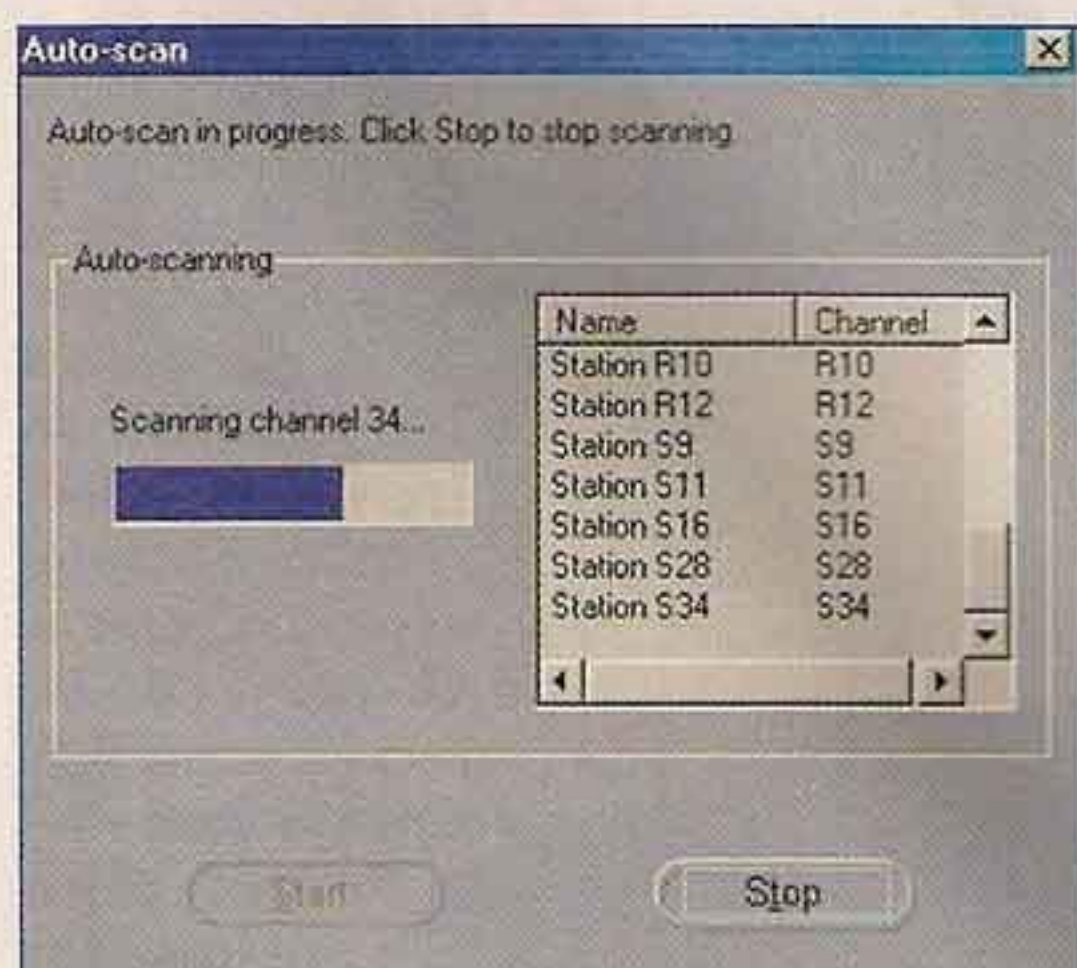
- Video, S-Video, TV-antenna, Audio Out



PCTV — довольно простой тюнер, имеющий стандартный джентльменский набор функций: просмотр каналов, запись видеофрагментов и снятие скриншотов. FM-тюнер на карте отсутствует.

Подключение тюнера и установка драйверов проходит, что называется, в одно касание — без каких-либо проблем и осложнений. При первом запуске активируется программа-тестер, проверяющая конфигурацию вашей машины на соответствие требованиям просмотра ТВ. Не пройти этот тест могут только самые древние компьютеры, так что по этому поводу можете не беспокоиться.

Программная оболочка — одна из самых навороченных и удобных. Лично мне понравились ее скромная функциональность и стандартный виндовый внешний вид.



Поиск каналов происходит достаточно медленно и выдает список из 19 телепрограмм. Не забудьте поменять перед поиском стандарт телевидения на **SECAM** — плата почему-то считает, что в нашей стране используется **PAL DK**.

Качество изображения при просмотре каналов — на твердую четверку. Лучшие результаты можно получить при просмотре с помощью PCTV кабельного ТВ.

Пульт ДУ — выше всяких похвал, когда дело доходит до оценки по параметру "юзабилити". Количество функций просто поражает. Пожалуй, не хватает только кнопки "принести пиво из холодильника". При этом цветовое исполнение пульта, прямо скажем, подкачало: пронзительно-синие кнопки на сером фоне выглядят пугающе ядовито. Размер кнопок маловат, а надписи к ним чересчур мелкие.

Другая странность — это способ подключения приемника ИК-сигнала, который надо втыкать в COM-порт. В случае если COM-порт у вас занят, могут возникнуть трудности. Другая странность — отсутствие в коробке с тюнером батареек. Вероятно, изъяли на таможне...

Плюсы: хороший софт, много функций на пульте ДУ

Минусы: плохая эргономика и неудачный способ подключения ДУ

LifeView FlyVIDEO 2000

Комплект поставки:

- пульт ДУ с двумя батарейками AAA
- приемник ИК-сигнала
- аудиокабель
- компакт-диск с драйверами, руководство

Разъемы:

- Video, S-Video, TV-antenna, Audio In, Audio Out, Remote



Еще один тюнер без излишеств.

Простая процедура подключения и безпроблемная инсталляция драйверов.

Программная оболочка — на пять с минусом, ибо с оригинальностью дизайна программисты немного переборщили, зато с работоспособностью все нормально. Каналы сканирует очень быстро, находит 20 программ. Качество изображения — не фонтан, и для просмотра эфирных программ такой тюнер лучше не покупать. Но если у вас имеется кабельное ТВ — то все пучком. Качество будет более чем достойное.

Пульт ДУ — самый маленький из всех пультов от тюнеров, представленных в обзоре. Количество функций минимальное. Но, тем не менее, именно этот пульт понравился мне больше всего. Ибо удобство превышает навороты.



Одним словом, FlyVIDEO 2000 — типичный хорошист: звезд с неба не хватает, но и не по одному предмету (пardon — критерию оценки) на двойки не скатывается.

Плюсы: очень удобный пульт ДУ, тюнер прост в подключении и эксплуатации

Минусы: посредственное качество изображения

LifeView FlyVIDEO 3000 FM / Eline Vision TVMaster-FM-2000

Комплект поставки:

- пульт ДУ с двумя батарейками AAA
- приемник ИК-сигнала
- аудиокабель
- FM-антенна
- компакт-диск с драйверами, руководство

Комплект поставки:

- Video, S-Video, TV-antenna, FM-antenna, Audio In, Audio Out, Remote

Ни одно тестирование не обходится без сюрпризов. И вот вам классический пример: тюнеры LifeView FlyVIDEO 3000 и ELINE TVMaster 2000 — суть есть одно и то же устройство. Отличаются они только наклейкой на экранированном участке платы, емкостью конденсаторов (у LifeView используются конденсаторы повышенной емкости) и, конечно же, — коробками с названием. Во всем остальном — отличить их невозможно ни по качеству изображения, ни по функциям, ни по комплекту, используемому ПО.

Как нетрудно догадаться, FlyVIDEO 3000 — это старший брат FlyVIDEO 2000, наследующий все его особенности. Устанавливается он так же просто и безпроблемно. ПО для просмотра каналов используется точно такое же. Пульт ДУ — также полностью идентичен.

В чем же разница? Во-первых, в наличии исправно работающего FM-тюнера. Во-вторых и в главных — это, конечно





же, качество изображения и количество принимаемых каналов. FlyVIDEO 3000 и TVMaster 2000 однозначно лидируют по этим параметрам.



Лично мне удалось поймать при помощи этих тюнеров целых 22 канала. Честно говоря, я скептически относился к ТВ-тюнерам как к явлению, но после пробы этих двух моделей всерьез стал думать о покупке подобного устройства. Так как качество изображения наконец-то достигло той невидимой метки, за которой начинается уважение.

Единственная странность — низкое качество показа канала НТВ, причем ручная подстройка

не дает никакого результата. Думаю, это не схемотехническая, а чисто политическая проблема. Налицо происки злобствующих телемагнатов.

Собственно, больше сказать нечего. Если у тестируемого образца куча недостатков, можно красочно расписывать их до третьего пришествия. Но когда все в порядке, остается только развести руками и сказать: "Наш выбор!"

Плюсы: удобный пульт ДУ, высокое качество изображения, самое большое число найденных каналов

Минусы: кабель S-Video не входит в комплект поставки

Спасибо компании OLDI (www.oldi.ru) за ТВ-тюнеры LifeView FlyVIDEO 3000, LifeView FlyVIDEO 2000, WinFast TV 2000 XP и AVerMedia TV USB.

Наше мерси компании ЭЛСТ (www.elst.ru) за AVerMedia TV Studio и Eline TVMaster 2000.

Благодарим компанию "Мультимедиа Клуб" (www.mpcclub.ru) за предоставленную продукцию компании Pinnacle. ■

Модель	Установка	ПО	Качество изображения	Удобство ДУ	Функциональность ДУ	Комплект поставки	Количество каналов	Цена
AVerTV Studio	1	5	4	4	4	5	21	80\$
AVerTV USB	5	5	3	—	—	3	20	81\$
ELINE TVMaster 2000 / LifeView FlyVIDEO 3000	4	4	5	5	4	4	21	65\$
Pinnacle PCTV	4	5	3	3	5	4	19	59\$
WinFast TV 2000 XP	3	3	4	5	4	5	17	71\$
LifeView FlyVIDEO 2000	4	4	3	5	4	4	20	46\$

Глоссарий

FM-тюнер

FM-тюнер представляет собой плату для приема FM-радиостанций. Варианты исполнения: в виде отдельного устройства, совмещенный со звуковой картой или совмещенный с ТВ-тюнером.

USB-тюнер

USB-тюнер — ТВ-тюнер в виде отдельного устройства, подключаемого к компьютеру через USB-разъем. Такие тюнеры следует использовать только с производительными компьютерами, так как пропускная способность шины USB не позволяет передавать видеоизображение в исходном виде, и поэтому тюнер предварительно сжимает видеопоток, используя MPEG-кодеки. Для того чтобы вывести изображение на экран, его нужно раскодировать, этим как раз и занимается центральный процессор. К примеру, при показе изображения 320x240, независимо от размера окна на экране, расходуется около 60 процентов вычислительных ресурсов системы на процессоре Pentium II-450.

Видеозахват (Video Capture)

Почти все современные ТВ-тюнеры могут использоваться для записи видео в формате

MPEG. В качестве источника входного сигнала можно использовать ТВ-антенну, видеомаягнитофон или видеокамеру (для двух последних вариантов необходимо наличие на задней панели тюнера разъема S-Video и соответствующего кабеля). Максимально возможное разрешение для захватываемого видео определяется форматом телевидения: стандартный кадр в системах PAL и SECAM имеет разрешение 768x576. Т.е. запись видео в разрешении выше 768x576 не даст улучшения качества, а только приведет к дополнительной нагрузке процессора на просчитывание интерполируемых пикселей в кадре.

Также нельзя забывать, что недорогие тюнеры не имеют аппаратных средств кодирования видеопотока (карты для видеомонтажа с аппаратным кодированием стоят на порядок дороже), поэтому всю работу по компрессии видео и аудио выполняет центральный процессор компьютера. На слабых машинах видеозахват может создать определенные проблемы, например отставание (или опережение) видеоизображения от звукового сопровождения. Для того чтобы избежать этой проблемы, нужно установить меньшее разрешение для записываемого видео.

Временной сдвиг (Time Shifting)

Эта функция предназначена для задержки воспроизводимого на экране изображения. Допустим, вы смотрите интересную передачу и хотите отлучиться на неопределенное время. Активируйте режим Time Shift, и изображение на экране замрет и все время вашего отсутствия пропущенный фрагмент будет оцифровываться и записываться на диск компьютера. Вернувшись, вы "разморозите" картинку и продолжите просмотр телепрограммы с того места, на котором прервались. Все произойдет так, как будто на телецентре специально для вас нажали кнопку "Пауза".

Кадр в кадре (Picture-in-Picture)

Этот режим предназначен для одновременного просмотра видеороликов и телепрограмм. Программа будет показываться в основном (большом) окне, а видеоролик будет воспроизводиться в маленьком окошке в одном из углов основного окна.

Стандарт вещания

В разных странах используют разные стандарты телевидения. В России используется исключительно SECAM. Если у вас одна из современных моделей тюнера,

необходимо только указать регион проживания, нужный стандарт вещания тюнер установит автоматически. В некоторых моделях задавать стандарт вещания придется вручную.

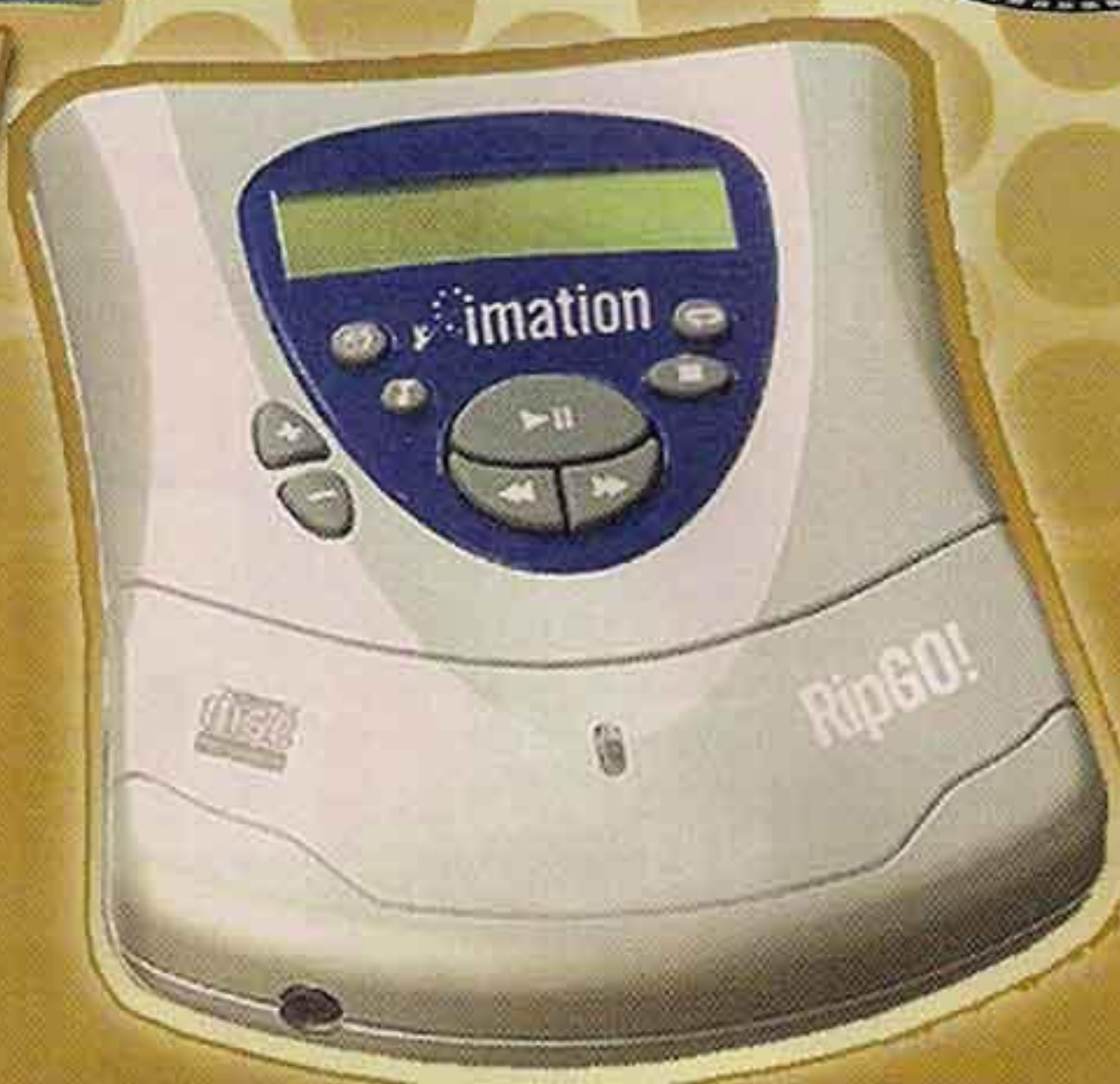
ТВ-тюнер

ТВ-тюнер — плата, совмещенная с видеокартой или в виде отдельного устройства, предназначенная для вывода телевизионного изображения на экран компьютера. В качестве источника сигнала может использоваться телевизионная антенна, выход сигнала кабельного телевидения, а также обычный бытовой видеомаягнитофон или видеокамера. Все ТВ-тюнеры позволяют делать захват любого выбранного кадра (скриншот), но не все могут захватывать видеопоток и записывать его на диск.

Телетекст

Практически все современные тюнеры имеют возможность отображения телетекста. Для этого необходимо лишь установить соответствующее ПО из комплекта поставки тюнера. Существует также возможность отображения телетекста даже при помощи тюнеров, изначально не имеющих такой функции. Для этого можно использовать программу Cebra Teletext Application.

ЭТИ ПЕСНИ запевает МОЛОДЕЖЬ



Пишущий MP3/CD-R плеер Ivation RipGO!

Ivation RipGO! — это плеер. Цифровое воспроизводящее аудиоустройство на 80-миллиметровых компакт-дисках с возможностью записи данных на носитель. Один из первых MP3/CD плееров, наделенных возможностями пишущего CD-R привода.

ку (стиль — “я весь в работе”) и в суровые зимние холода конфликтует с шапкой.

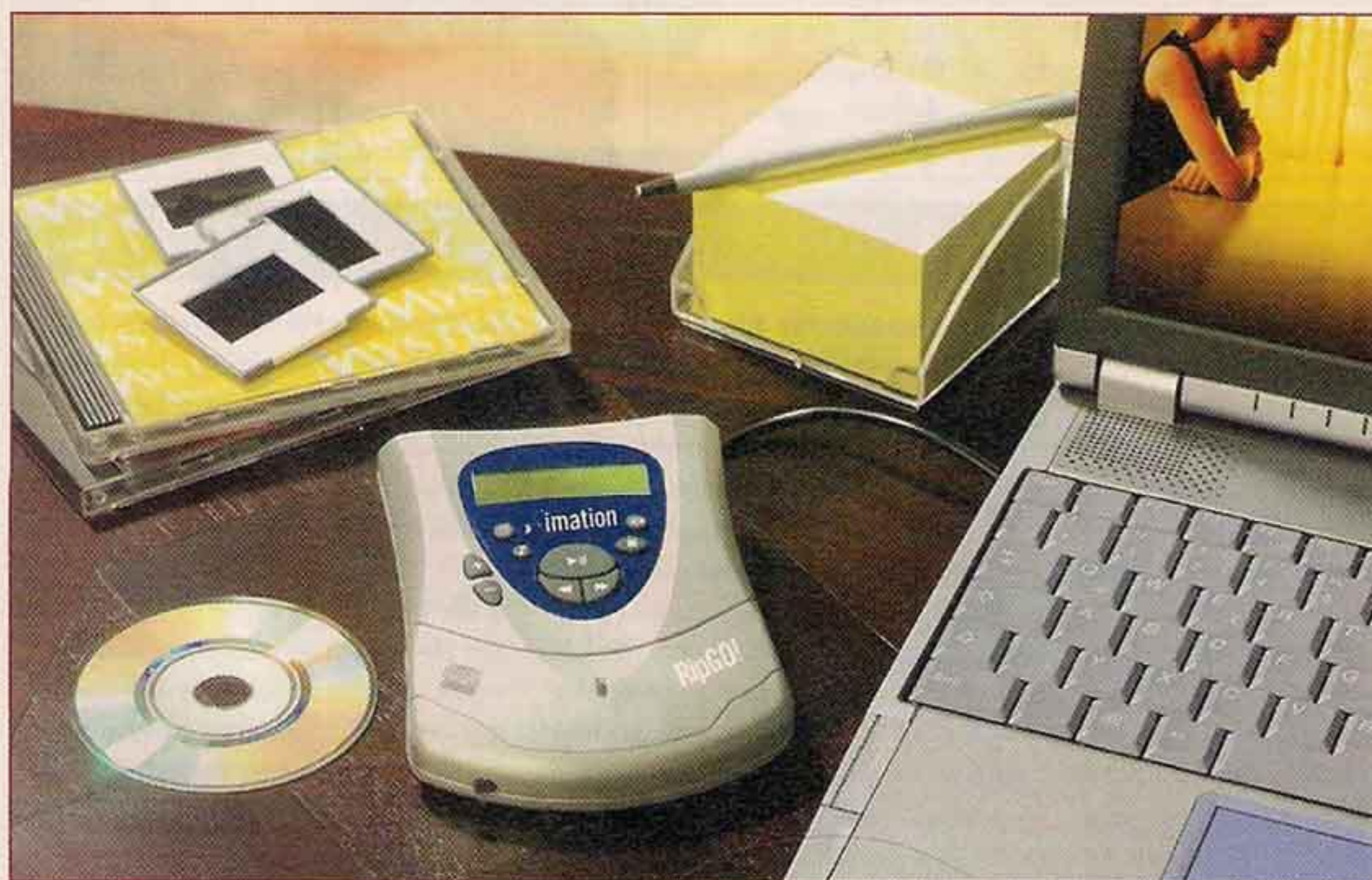
Далее по порядку разбора следует сам плеер. Его внешний вид по первому приближению вызвал исключительно положительные эмоции. Компактность, “чистота линий” (про-

меняют. Поэтому, после того как вышеупомянутый аккумулятор будет помещен в отведенную ему нишу с нижней стороны плеера, каким-нибудь острым и тонким предметом надавите на его защелку. Продолжайте до характерного щелчка. После этого, не включая, переверните и деликатно встряхните плеер. Если аккумулятор остался монолитен с устройством и не выпал — значит, все путем.

К компьютеру RipGo! подключается посредством комплектного USB кабеля. Причем во время соединения комбайн монопольно переходит в ипостась CD-ROM/CD-R привода, и использовать его как плеер нельзя. Весь необходимый для работы софт есть на прилагающемся 8-сантиметровом компактике. Тут, я полагаю, стоит сделать небольшое отступление и поведать миру о том, что же, собственно, за штука такая этот 80 мм CD диск. Все очень просто. 80 мм CD — это тот же самый обычный и привычный нам полноразмерный CD, только с уменьшенным диаметром. Как будто кто-то взял и обрезал стандартный компакт по окружности. Лазерная compact disk технология это позволяет, и читать такие диски можно на абсолютно любых CD-ROM приводах. Об этом, помимо всего прочего, свидетельствует соответствующее углубление-ниша в середине лотка CD-ROM, которое вы раньше принимали за подставку под кофейную чашку.

Соответственно размеру, меняется емкость 80 мм CD. По номиналу она составляет 180 Мб. В некоторых случаях — и привод RipGo! это позволяет — возможна запись 200 Мб на носитель. К примеру, комплектные CD-R болванки производства самой Ivation (которая, кстати, известна именно как знатный производитель разного рода CD/CD-R/3”5FD и т.д.) такой объем стерпели. За остальных не ручаюсь.

Возвращаясь к телу, еще раз отмечу, что все необходимое для быстрого старта ПО имеется на маленьком компактике. В случае операционных систем Windows 2000 и Windows XP оно, может статься, вам вообще не понадобится, так как все драйвера уже инкапсулированы в ось и подключение привода определяется автоматически. После нескольких сообщений типа “Нашел!E!Коммон!Ком гет сам!” в системе появляется дополнительное устройство типа CD-ROM. В том же Windows XP можно тут же приступать к записи, так как хитрая шайтан-системка имеет в себе весь нужный CD-Burn софт.



Первое свидание

Плеер поставляется в небольшой цветастой коробочке, из которой, обладая некой сноровкой, можно извлечь наушники, кабель USB, блок питания, три 80 мм компакт-диска, тонюсенький мануал, аккумулятор и собственно сам плеер. Другими словами, фирма-производитель упаковала в одном флаконе все необходимое для начала меломанского беспредела. Особенно порадовали наушники. Большинство плеероделателей взяли себе за правило не вкладывать в коробки “уши” вообще; или вкладывать, но обязательно самой что ни на есть антикварной конструкции и при этом с символическими звуковыми характеристиками. Компания Ivation в этом свете молодца — ее “уши” вполне можно назвать современными. Стильные серебряные чашечки, амбушюры с черными прокладками и затылочная дужка. Не знаю, как вас, уважаемые читатели, но меня, к примеру, традиционная, сто лет в обед и двести к ужину конструкция с вертикальной дужкой ужасно расстраивает. Портит взлохмаченную причес-

стите за рекламный штамп) и приятный серебристый цвет. По второму и третьему приближению эстетические ощущения немного поостыли, и после недели употребления пришло понимание того, что дизайн на самом деле достаточно простой и в первую очередь призван уменьшить себестоимость плеера, и лишь в десятую — увеселить притязательный покупательский глаз.

Приступая к работе

Процесс установки и запуска в эксплуатацию плеера RipGo! лично мне показался изящным. Не простым, не сложным, не оригинальным — а именно изящным. Хотя начинать его придется с вещей несколько топорных. Уверен, что большинство читателей “Железного цеха” принципиально не читают мануалы. Я искренне с ними солидарен и поэтому считаю своим долгом предупредить об одном важном аспекте установки аккумулятора. Суть в том, что если вы неправильно впендюрите его в паз, то плеер может погореть. И по гарантии вам его не об-

Для Windows 2000 понадобится отдельная программа записи CD-R. Если у вас такой нет, то на не раз уже упомянутом комплектном CD приложена полноценная версия Nero Burning ROM. Если до/после/во время записи на компакт вам вдруг взбредет в голову послушать мюзон или оцифровать чего-нибудь в формат WMA/MP3 — то все необходимое опять же найдете на инсталляционном компактe.

Отрывки из интимного

Герой нашего повествования RipGol по природе своей универсал. Мало того, что он, как крутой, сам пишет и играет (имеется в виду Игорь Крутой — известный композитор/певец), так еще и понимает два формата — MP3 и WMA. Когда вы вставляете в плеер компакт-диск, содержащий файлы подобного типа, устройство самостоятельно определяет их наличие и формирует плейлист.

Экранчик у плеера небольшой, но достаточно информативный. Осталось место даже для маленького спектрального анализатора в реальном времени. Помимо него, имеется место под ID3Tag информацию о проигрываемом файле (русский, как всегда, не поддерживается и лаконично заменяется знаками вопроса), уровень громкости, длительность/время композиции, битрейт и частоту оцифровки файла, индикатор стерео/моно, индикатор заряда батареи и текущий режим работы эквалайзера. При нажатии последовательно кнопок Stop и Skip Forward плеер переходит в режим просмотра содержимого компакта, а также позволяет составлять собственные плейлисты.

Подходя к оценке качества звучания, хочу честно признаться в отсутствии у меня какого бы то ни было музыкального образования и заявить об исключительно субъективном подходе к анализу звука. Который (в смысле звук, а не метод) на мой скромный вкус просто великолепен. Предположительно, секрет успеха кроется в качественных наушниках, хорошей аппаратной прошивке ("пламенный мотор" — чип Cirrus Logic Maverick ARM) и совсем чуть-чуть в моем неиспорченном консерваторией слухе. Очень хорошо прослушиваются басы, каналы не забивают друг друга, а максимальная громкость при моих испытаниях смогла перебить даже шум летящей вдалеке электрички. Единственным недостатком (правда, никак не связанным с аудиосвойствами плеера) являются периодические

глюко-стопы. Без всяких видимых причин звук прерывается на некоторое время, и потом воспроизведение начинается с другого фрагмента. Причин тут может быть две. Первая — ошибки во встроенном софте и неоптимизированный алгоритм подсчитывания данных из буфера. Вторая — изначально некачественная запись на носитель, приводящая к сбоям при чтении.

Время непрерывной работы загнанного до упора RipGol составило целых 4 часа в режиме прослушивания MP3. По малопонятным мне причинам в тестах диска, набитого исключительно WMA композициями, общее время работы возросло до 6 с лишним часов.

Финальный аккорд

Итогом данного тестирования можно считать безоговорочный респект в сторону



Imaion RipGol. Удобное, компактное, мобильное устройство плюс талантливый MP3 плеер. Минусов всего два: про один я уже говорил — это сбои при чтении, а второй, в принципе традиционный, — это цена. На данный момент в Москве устройство стоит порядка 180 американских (не корейских и не одесских) долларов. То есть примерно столько, сколько стоит непишущий MP3/80мм-CD плеер и недорогой внутренний IDE привод CD-R/CD-RW.

Таким образом, перед покупкой RipGol! вы должны точно определить для себя, что вам лично важнее: мобильность (пошел к товарищу и быстренько переписал все на носитель), но ограниченность форматом CD-R, или же стационарность, но поддержка перезаписываемого формата CD-RW. ■

Краткие характеристики

Скорость записи 4x Поддерживаемые форматы носителя 80 мм CD-R Поддерживаемые аудиоформаты воспроизведения MP3, WMA, CDDA Время работы от батарей 4/6 часов Размеры 12,7 см x 10 см x 2,4 см Вес 230 грамм Цена \$180

Плюсы

- + Компактность
- + Простота инсталляции
- + Возможность записи
- + Отличный звук
- + Appetitная комплектация

Минусы

- Отсутствие поддержки CD-RW
- Сбои при чтении
- Несколько кусающаяся цена.



Большое спасибо компании "Алион" (www.alion.ru), предоставившей на тестирование плеер Imaion RipGol!

Пожиратель DivX

Тестирование аппаратного декодера DivX и DVD — Sigma Designs REALmagic X-Card



Еще в те незапамятные времена, когда скромная девушка Соня подставляла своего пахана Филиппа под маркетинговые очереди грозного Томсона и заставляла его выслушивать утомительную песнь Пионера, скромная конторка Sigma Designs уже пробивала себе путь к звездам, производя разного рода чипы-декодеры. И таки пробила. Первая ласточка — аппаратный декодер DVD REALmagic Hollywood Plus — в свое время стал истинным откровением. Культовая карта. Эталон среди DVD-декодеров, легко переваривающий DVD-Video, VideoCD, SVCD и просто файлы форматов MPEG1/2. Во времена слабосильных Pentium и Pentium II Hollywood Plus был фактически единственным решением для полноценного просмотра DVD на ПК.

Но время шло. Мощность процессоров выросла в разы. Родились и эволюционировали такие популярные программные решения, как CyberLink PowerDVD и Intervideo WinDVD. Они стали арьергардом маленькой и бесшумной революции, заставившей отступить аппаратные декодеры со своих, казалось, прочных позиций. Но вот, спустя несколько лет, Sigma Designs снова в строю и на этот раз полна решимости отомстить софтверным захватчикам. Главное ее оружие в этой неравной борьбе — новомодный кодек DivX.

Театрал

“Преврати свой PC в домашний театр” — вот такой жутко оригинальный рекламный слоган придумали сигмачи для своей новой чудо-карточки. Первое, что бросается в глаза изумленному пользователю, — обширный набор непонятных выступов с внешней стороны карты. При ближайшем рассмотрении выясняется, что карта оборудована разъемами просто-таки под завязку. Для пользователей настольных “пищалок” специально подготовлен стандартный, ничем не примечатель-

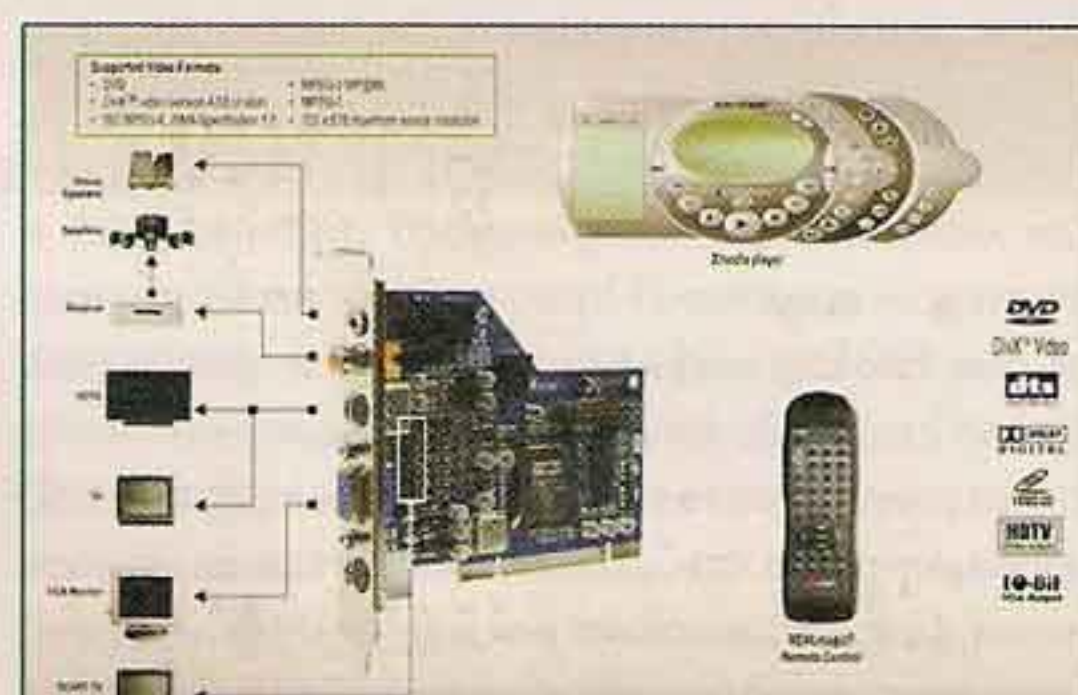
ный линейный выход. Обладателям же модных 5.1 акустик и внешних декодеров предлагают не менее стандартный, но все же более примечательный коаксиальный S/PDIF. К сожалению, оптического S/PDIF разработчики не предусмотрели (скорее всего, просто не осталось места для разводки на карте), но вряд ли это можно назвать недостатком — большинство нормальных ресиверов снабжены обоими типами разъемов (ну или на крайний случай только коаксиальным), да и переходник найти несложно.



▲ Сердце X-Card — чип EM8475.

Видеочасть представлена выходом “три в одном” — тут вам и композитный (для “мыльниц”), и S-video, и компонентный RGB/YpPr (для запальцованных обладателей HDTV-телевизоров).

Процесс установки карты в компьютер настолько же мудрен, насколько легок и интуитивен. Не будь в предыдущем предложении последних двух слов — метал бы я сейчас молнии в адрес Sigma Designs, ибо они не удосужились даже поместить в коробку нормальный мануал (есть только в электронном виде), ограничившись простым вкладышем с минимальными пояснениями по монтажу платы! Но, как я уже сказал, все просто: соединяем X-Card с видеокартой посредством специального переходника, а саму драгоценную железяку с монитором — и все дела.



▲ Богатство выбора есть богатство пользы, но не всегда признак изысканности вкуса.

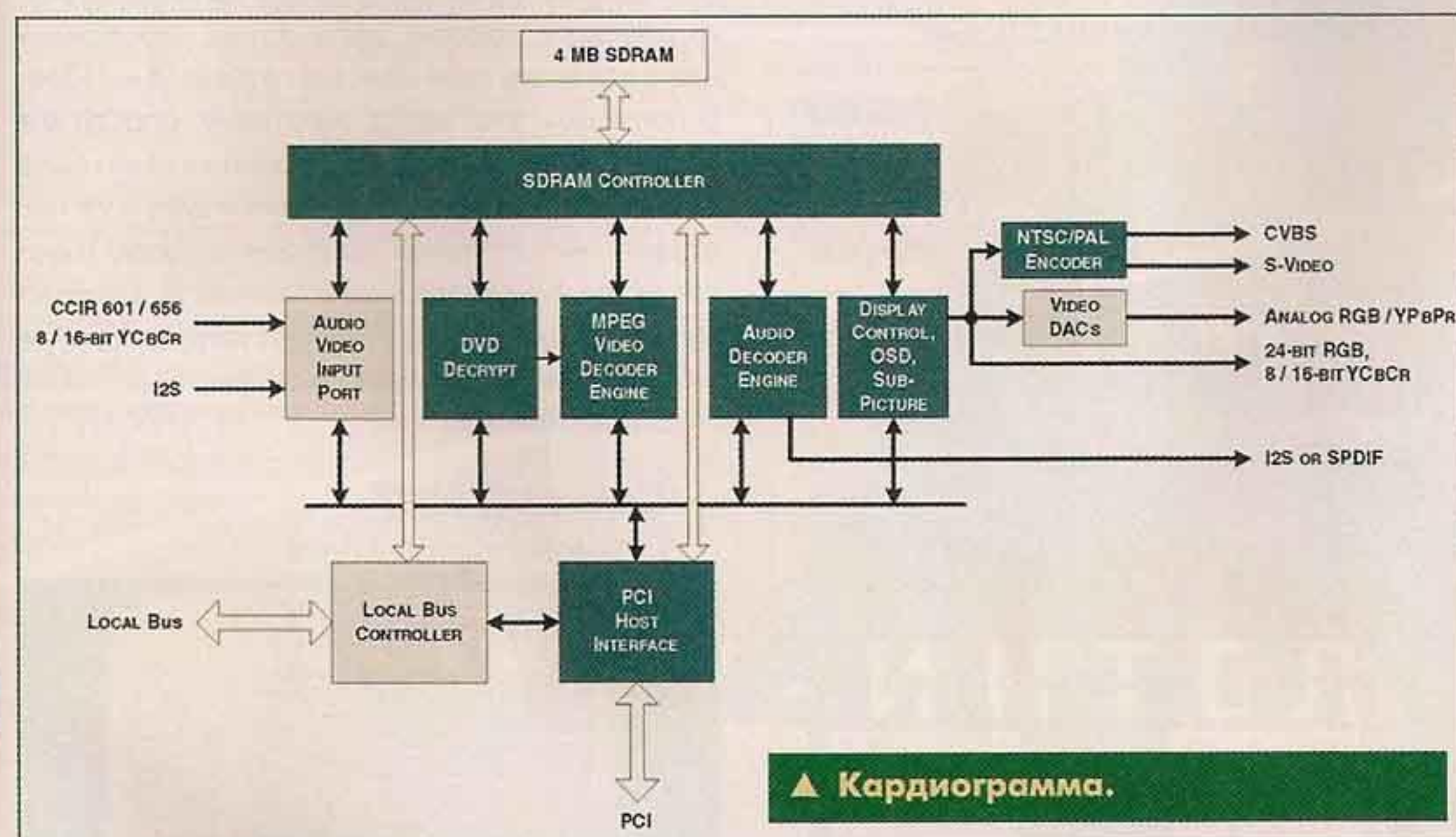
Но внешними разъемами карта не ограничивается. X-Card можно соединить со звуковой платой посредством внутренних Line и S/PDIF проводов. Существенное новшество относительно Hollywood Plus: обладатели SCART-телевизоров теперь могут с помощью специального разъема на PCB подключить заветную карту к заветному входу. Для этого, правда, придется приобрести за “символические” \$25 так называемый SCART RGB Connector Kit.

Еще одно приятное новшество — на карте расположен разъем Digital Video Output. Чтобы понять, что это такое, вам нужно вскрыть корпус и внимательно посмотреть на плату видеокарты. Если это не Trident 512 кб 92-го года выпуска, то там обязательно должен быть специальный бескорпусный разъем. Смысл его в том, чтобы получить на X-Card цифровой оверлей напрямую, а не гнать через третьи руки и кабели аналоговый сигнал. Только вот попользоваться Digital Video Output пока не удастся — в текущих драйверах сия функция как бы не особо работает. Вообще, к софту еще будут претензии, так что отложим расправу на несколько абзацев.



В комплекте поставляется беспроводной пульт ДУ в паре с инфракрасным приемником, подключающимся через самый необычайный COM-порт. Пульт со времен **Hollywood Plus** немного подработали — он стал удобнее и чуточку функциональнее. Отмечу также легкость установки программного обеспечения. С **Hollywood Plus** в свое время с этим были определенные заморочки — драйвер для пульта нужно было ставить отдельно, а программу запускать параллельно с софтом карты. Сейчас же все просто устанавливается вместе и грузится также вместе.

Уберите мамонта со сцены



Ну вот, карта обрела заслуженное место в системном блоке, подключена к акустике и готова ко всевозможным испытаниям. Но для начала осмотрим комплектный софт — так называемый **Xmedia Player**. Начнем по порядку — со звуковой части. Здесь драйвера позволяют лишь выбрать тип выхода — линейный или коаксиальный. Самое интересное, что **X-Card** сама (то есть аппаратно) сводит 5.1 до обычного стерео, тогда как оригинальный **Hollywood Plus** делал это за счет центрального процессора — прекрасная новость для обладателей двухканального стерео. А вот с коаксиальным S/PDIF все немного печальнее — **X-Card** выводит звук в чистом виде, и без внешнего декодера здесь не обойтись. Это явно разочарует обладателей "глупых" акустиков без декодера в комплекте. **X-Card** поддерживает как **Dolby Digital**, так и **DTS**-звук. Кто бы сомневался, собственно.

Видеочасть аналогична рассмотренным разъемам — **Composite/S-video/Component RGB/YPbPr/VGA**. Есть возможность выбрать формат вывода изображения — **NTSC, PAL, PAL 60** и **HDTV**. Последний поддерживается вплоть до разрешения **1080i**. Естественно, присутствуют опции настройки изображения — яркость, контрастность, насыщенность.

В общем и целом интерфейс **Xmedia Player** можно назвать громоздким, неудобным и недружелюбным. Унылый дизайн, куча ничего не говорящих иконок и отсутствие пояснений... Терпеливо ждем новой версии.

Старики не сдаются!

Тестинг мы решили начать по принципу "снизу вверх" — в соответствии со временем появления форматов. В пыльных редакцион-

ных ящиках немедленно был найден **VideoCD** с фильмом "Собственность Дьявола" (история о национальной республиканской армии, с Харрисоном Фордом и Бредом Питтом), а на винте отысканы различные трейлеры к играм в формате **MPEG1**.

На практике качество изображения **X-Card** оказалось заметно лучше, чем у пенсионера **Hollywood Plus**. Казалось бы, улучшать уж некуда, а нет. Еще один показатель эволюционной ступени продукта. По моим личным впечатлениям, изображение менее пикселизовано, более плавное, хотя и слегка "замыленное". Последний факт объясняется низким разрешением **VCD**-файлов. При выводе на обычный телевизор эффект "мыла" практически пропадает.



Еще раз напомним, что **Sigma Designs** в свое время сделала имя именно на аппаратном декодере **DVD**. Соответственно, более всего нам было интересно посмотреть возможности **X-Card** при декодировании **DVD**-потока. Вооружившись диском с известной кинокомедией **Blade 2**, мы продолжили тестинг. И снова **X-Card** порадовал. Если сравнить с **Hollywood Plus**, то мы увидим более детальную и стабильную картинку. Опять бросается в глаза небольшое "мыло" — расчет явно сделан на низкое разрешение телевизионного экрана. Зато пикселей не видно совсем, а плавность движения картинки по-прежнему намного выше программных аналогов (очень хорошо ощущается при быстром движении камеры, что в **Blade 2** как раз не редкость).

Под знаком X

X-Card — это первая карта-декодер формата **DivX**. То, о чем так долго говорили большевики, наконец свершилось! Полулегальный кодек получает все больше и больше признания у серьезных фирм. Сначала

Blizzard приобрела его для кодирования роликов в своем **WarCraft 3**, а теперь и самый именитый производитель **DVD**-декодеров не смог устоять перед выбором народных масс. Но с некоторыми оговорками. **DivX** настолько разносторонний формат, что поддержать все его виды разработчики **Sigma Designs** просто не сумели. Карта принимает только файлы версии 4.02 и выше. Также не принимаются файлы, закодированные с параметрами **QPEL (Quarter Pixel)** и **GMC (Global Motion Compensation)**. Со звуком также не все просто — он обязательно должен быть **CBR (Constant Bitrate)** — в файлах с **VBR (Variable Bitrate)** изображение и звук десинхронизируются. В комплекте даже идет специальная программка **AviCheck**, которая проверяет совместимость конкретного файла с **X-Card**.

Тем не менее, в периодически выходящих драйверах постоянно появляются все новые и новые заплатки, исправляющие и добавляющие поддержку тех или иных особенностей формата **DivX**. Например, в последней версии вылечили проблему файлов, закодированных с так называемым **B-кадром** — до этого они проигрывались просто отвратительно. Ожидается программная поддержка кодеков **3.x** (дабы можно было смотреть такие файлы с помощью качественного видеовыхода на **X-Card**) и многое, многое другое.

Работу карты с **DivX** мы проверяли на собственных игроманских роликах и на нескольких эталонных трейлерах с сайта www.divx.com. Качество картинки достойно пяти восклицательных знаков. Шестой восклицательный знак не ставим, так как опять за исчезновение пикселей приходится платить небольшим "мылом", которого, с другой стороны, не видно на телевизоре. Если сравнить **X-Card** с видеовыходом карточек от **ATI** и **GeForce**, то пальма первенства с большим отрывом будет посажена на грядке **Sigma Designs**.

И напоследок карта преподнесла небольшой сюрприз — оказывается, **X-Card** свободно играет файлы **MP3**-формата. Просто праздник какой-то.

Со щитом

Инженеры **Sigma Designs** в очередной раз сделали отличную карту, которую подводят лишь некоторые промахи в программном обеспечении. Особо рекомендуется для пользователей слабых компьютеров (карте достаточно **PII-300**) и в случае если вы любите смотреть фильмы на телевизоре. По факту **X-Card** — это синоним отличной картинки при минимальной загрузке процессора (максимум на 1-2%).

Средняя цена **X-Card** по Москве на данный момент составляет \$99. Нам трудно судить о том, насколько это дорого или дешево, поэтому конечная резолюция остается на долю читателя.

P.S. Кстати, о фарфоре. На подходе у **Sigma Designs** новый чип — с возможностью проигрывания **Windows Media Audio v8**, всевозможных форматов **DVD** и **MPEG**. Ждем-с... ■

Спасибо компании "Мультимедиа Клуб" (www.mpcclub.ru) за эксклюзивно предоставленную плату **Sigma Designs REALmagic X-Card**.

Спасти рядовую болванку...

Обзор методов реанимации поцарапанных CD-дисков

Все без исключения компакт-диски имеют скверную привычку с течением времени покрываться царапинами. Это в итоге приводит к тому, что постоянно используемые в работе CD читаются лишь с пятого-шестого раза, а то и не читаются вообще. Впрочем, голь, как известно, на выдумки хитра. Покопавшись в бездонных глубинах Интернета, обегав с микрофоном пол-Москвы и опросив с пристрастием всех знакомых, мы обнаружили множество способов избавления от надоедливых царапин раз и навсегда.

Предупреждение: редакция не несет ответственности за тонны испорченных компакт-дисков. Все операции с ними вы выполняете строго на свой страх и риск!

Способ №1

Мнительно-тряпочный

Среди народа бытует ошибочное мнение, что мягкая тряпочка вкупе с обычной водой способна улучшить читабельность дисков процентов эдак на 30%. Развеем эти убеждения — данный способ почти ни на что не годится, разве что воду по диску размажете...

Эффективность: **3%**

Способ №2

Абразивно-пасточный



Трудно поверить, но факт есть факт — зубная паста плюс та же тряпочка способны творить настоящие чудеса. Но! Паста обязательно должна быть советской ("Чебурашка", "Жемчуг", и иже с ними), так как по сравнению с зарубежными аналогами она более абразивна, то есть полирует не в пример лучше. Самое главное здесь — не перестараться и не протереть до алюминия.

Эффективность: **50%**

Способ №3

Наждачно-машинный

Этот способ придумали не мы, а человек по имени Константин Гордеев. Вот что он советует: "Для начала на ровный стол следует положить мягкую ткань, а уже на нее — драгоценный компакт. Сия ткань мажется пастой ГОИ, и выбранный царапина полируется круговыми движениями. Если царапина глубокая, то вначале следует использовать мелкую наждачную бумагу. А завершается все полировкой CD машинным маслом". Опять же напоминаем вам: главное — не переборщить с усилиями.

Эффективность: зависит полностью от ваших действий. Если делать в точности по плану

— все легко устраняется, если нет — не получается ничего. Посему — от **-100%** до **100%**.

Способ №4

Морозильно-минимальный



Ежели никаких маниакальных манипуляций с любимыми дисками вы проделывать не желаете ("еще испорчу что-нибудь!"), то... засуньте его в холодильник. Нет, автор не сошел с ума, просто, будучи охлажденным, компакт читается гораздо быстрее. Правда, потом он снова вернется в прежнее состояние, так что времени терять не советуем!

Эффективность: **99%**, но читабельность уменьшается с каждой минутой.

Способ №5

Зеленочно-палочный

Из подручных средств нам понадобятся острая палочка и зеленка. Делается все так: берете палочку, макаете в зеленку и аккуратно закрашиваете царапину. Ждете 5-10 минут и смываете зеленую субстанцию водой. Царапина — как ветром сдуло!

Эффективность: **85%**

Способ №6

Бритвенно-опасный

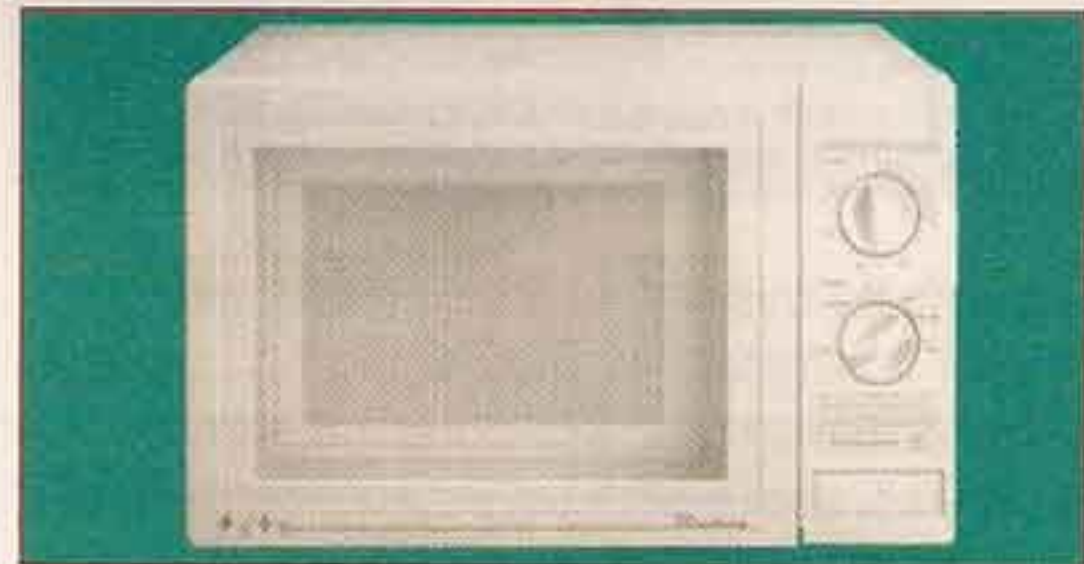


В одном милом заведении под названием "галантерея" продается паста для заточки бритв. Некоторые товарищи не скупятся потратить энное количество тугриков на покупку этого опасного набора, дабы потом опробовать его в качестве чудо-панацеи от всех бед. Предупреждаем: этот метод смертельно опасен для жизни ваших CD. Одна протирка — плюс одна царапина. В итоге — испорченный диск и уж тем более — испорченное настроение. Люди! Товарищи! Не покупайте ихних слонов! И, конечно же, не слушайте, что советуют другие. Они не читают "Манию", откуда им знать...

Эффективность: **-10%**

Способ №7

Печной-прощальный



Ну а если ни один (!) из вышеперечисленных способов не помог, остается уповать на последнее — прогрев в СВЧ-печи. Эту операцию рекомендуется проделывать лишь в случае полной безысходности. Итак, взглянув на компакт-диск прощальным взглядом, положите его в микроволновку. Температуру и длительность поставьте на всякий случай поменьше (есть предположения, что CD может взорваться..!). И постепенно повышайте, пока диск не "оживет".

Эффективность: **как повезет; рискованно**

▲ ▼ ▲

Полезные советы

1) Хотите программно ускорить скорость передачи данных с CD-ROM? Нет ничего проще. Панель управления/Система/Устройства чтения компакт-дисков. В свойствах вашего CD-привода отметьте галочкой "Синхронную передачу данных" и DMA, если таковой стандарт поддерживается.

2) Если вы являетесь счастливым обладателем CD-рекордера, то мы рекомендуем жечь диски на частоте 2x или даже 1x. Дело в том, что чем меньше скорость записи, тем быстрее читается компакт на медленных дисководов. Правда, и писаться все это дело будет в 2 раза медленнее...

3) С течением времени линза CD-ROM сильно загрязняется, так что — имеет смысл покупать специальные чистящие диски.

На этом прощаюсь. Обращайтесь с дисками бережно и аккуратно, и они прослужат вам верой и правдой не один год... ■

ИНТЕРНЕТ и ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕФОНИЯ

ДЛЯ ВСЕХ

753 8282

Коммутируемый доступ
Широкополосный доступ
Интернет-телефония
Хостинг
Информационные услуги
Домашние сети
Почта

КОММУТИРУЕМЫЙ ДОСТУП

Дневной повременной тариф, г. Москва
С 09:30 до 20:00 - 0,60 у.е./час

Вечерний повременной тариф, г. Москва
С 20:00 до 02:00 - 0,75 у.е./час

Ночной повременной тариф, г. Москва
С 02:00 до 09:30 - 0,20 у.е./час

Тариф "День и ночь"
40 часов днем и бесплатно ночью
с 02:00 до 09:30 - 24,5 у.е./месяц

МТУ - ИНТЕЛ

и
ТМ
ТОЧКА RU

ШИРОКОПОЛОСНЫЙ ДОСТУП

тарифы "Городской" и "Кремлевский"
подключение - \$199
абонентская плата - от \$19,9

Цены указаны в долларах США с учетом НДС и НП.
Оплата производится по курсу ЦБ РФ на день оплаты.

Служба
технической поддержки:
(095) 995 5550;
(095) 729 3333;
8 800 200 8282.

<http://tochka.ru>

ПОСТАВЬ ТОЧКУ В ВЫБОРЕ ПРОВАЙДЕРА!

Новости рынка

MARKET NEWS • PRICE NEWS • MARKET MEWS • PRICE NEWS • MARKET MEWS • PRICE NEWS • MARKET MEWS • PRICE NEWS

MaxSelect Optima/Optima+

Что? ноутбук
Почему? недорого, мобильно и функционально
Сколько? \$906-\$973



Процессор	Intel Celeron/PIII или VIA C3, FCPGA
Чипсет	SiS 630ST
Память	SODIMM PC133 до 512 Mb x2
Видеосистема	SiS 300 интегрированный, 128 bit, 16/32/64 Mb SMA
Жесткий диск (HDD)	10/20/30/40 Gb, UDMA 66/100
FDD	3.5 дюйма, встроенный
Оптический накопитель	встроенный CD/DVD/DVD-CDRW
ЖК-дисплей	14", XGA (1024*768 точек)
Клавиатура	84 клавиши
Сеть/модем	10/100BaseTX LAN/v.90 fax-modem
Звук	Crystal, AC97, 2 колонки, микрофон
Среднее время работы	1 час
Габариты, мм	308x254x37.5
Масса, кг	3.0

Один из самых недорогих, универсальных ноутбуков на российском рынке. В первую очередь интересен рекордно низкой ценой, во вторую — приличным набором характеристик и возможностью изменения конфигурации по желанию покупателя. В качестве минусов стоит отметить малое время автономной работы — всего 1 час и отнюдь не дамский вес — 3 килограмма.

Объем памяти, тип и частота процессора, а также емкость жесткого диска варьируются в любой комбинации и соответствующим образом влияют на итоговую цену. К примеру, минимальная конфигурация с процессором VIA C3 866 МГц, 128 Мб памяти и 10 Гб жестким диском обойдется вам в 906 у.е.; а более продвинутый вариант Celeron 1200 МГц/256 Мб/20 Гб — всего 973 у.е.

Кинескоп	22" Diamondtron NF(TM) TrueFlat CRT
Шаг апертурной решетки	0.24 мм
Покрывание	Антистатическое и антибликовое
Видимая область	20 дюймов
Дополнительно	OPQ — Optimize Picture Quality
Полоса пропускания видеосигнала	280 МГц
Вертикальная частота	50-180 кГц
Горизонтальная частота	3-110 кГц
Медицинские стандарты	TCO '99, CE, TUV-GS (EN60950*)/TUV-GM (EN60601-1*)/MPR3(prEN50279) / ISO 9241-3/ISO 9241-7/ISO 9241-8, PTB, FCC-B,UL/C-UL (UL60950, UL2601-1), DHHS, Department of Health (Canada)
Габариты	19.4x19.2x18.9 дюйма
Вес	Около 8 кг.
Гарантия	3 года

Iiyama Vision Master Pro 513

Что? 22-дюймовый ЭЛТ-монитор
Почему? современный широкий и очень надежный
Сколько? \$821



Один из лучших ЭЛТ-мониторов, представленных на рынке. Основан на одном из последних кинескопов фирмы Mitsubishi с шагом апертурной решетки 0,24 мм. Диагональ экрана — 22 дюйма, максимальное разрешение — 1920 x 1440 @72 Hz, максимальное рекомендованное — 1600 x 1200 @85 Hz. Следует также отметить тот немаловажный факт, что сборка большинства моделей Iiyama Vision Master производится в Японии, а это означает годы и годы бесперебойной работы.

Данная модель нацелена в первую очередь на полупрофессиональный сектор рынка — CAD-проектирование, создание 3D-анимации, видеомонтажа, компьютерных игр и неколорированной верстки.

CHiC MP3 Mini Player

Формат воспроизведения	MP3 аудио, Support VBR (Variable Bit Rate)
Память	64 / 128 MB встроенная
Возможность подключения внешней памяти	не предусмотрена
ЖКИ	4-строчный графический LCD с подсветкой
Возможность записи голоса	не предусмотрена
Радио	нет
Передача данных	USB (V 1.1) — 2.4Mbps
Выходная мощность	5mW @ 16Om
Воспроизводимые частоты	50Hz ~ 20KHz
Отношение сигнал/шум	85dB
Гармонические искажения	0.15%
Питание	1 AA size Alkaline
Время автономной работы	18 часов
Габариты	42x70x22 mm
Вес	(без батареи) 32 г
Комплектация	наушники, USB кабель, CD, инструкция



Что? MP3 плеер на флэш-памяти
Почему? маленький, стильный и модный
Сколько? \$113(64 Мб) / \$170(128 Мб)

Один из самых миниатюрных и обаятельных MP3-плееров на основе флэш-памяти. Вес устройства всего 32 грамма, а его габариты 42x70x22 мм. Соединение с компьютером предусмотрено по стандарту USB 1.1. На данный момент доступны две модели — с 64 Мб и с 128 Мб встроенной памяти. Увы, возможность использования внешних носителей не реализована.

От конкурентов CHiC отличается удобным четырехстрочным дисплеем с подсветкой, на котором отображается ID3 информация о проигрываемой композиции, уровень заряда батарей и текущий режим эквалайзера (Rock, Jazz, Classic и т.д.). В природе существуют 4 цветовые вариации корпуса.

YAMAHA CRWF1-B10 (Black)



CD-R/RW Drive
CRWF1
black
E-IDE/ATAPI

44x 24x 44x
CDR CDWR CDROM



Стильный CD-RW привод с технологией DiscT@2. Скоростная формула — 44x24x44. То есть обычные CD-R пишутся на скорости 24x, CD-RW болванки перезаписываются на 24x, и CD-ROM диски читаются на 44x. Оригинальность дизайна в необычном черном цвете лотка и передней панели.

Кроме того, с помощью технологии DiscT@2 имеется возможность наносить лазерным лучом рисунок на неиспользуемую поверхность диска. Это может быть как текст, так и картинка. Для отображения доступна палитра, состоящая из 28 оттенков серого цвета. Как вариант, вы можете вытатуировать на болванке корпоративное лого, сохранить на века содержание имеющейся на нем информации или просто забавить какую-нибудь забавную картинку.

Интерфейс	IDE
Исполнение	внутренний
Скорость записи CD-R	1x, 4x, 8x, 16x (CLV), Max. 44x (Full CAV)
Скорость чтения (max)	44x (max)
Скорость записи CD-RW	2x, 4x, 8x, 10x (CLV), 10x (4x-10x Full CAV), 12x (форматирование)
Буфер	8 Мб
Методы записи	Disc-at-Once (DAO), Session-at-Once (SAO), Track-at-Once (TAO), MultiSession, Packet Writing, Audio MASTER Quality Recording
Форматы записи	CD-DA, CD-ROM, MixedMode, CD-ROM XA, Photo CD, Video CD, CD-I, CD-Extra, CD Text, Bootable CD
Дополнительные функции	Технология Disc T@2 (Disk tattoo), SafeBurn, Optimum Write Speed Control, AudioMaster Quality Recording
Комплектность (может быть изменена)	ПО AHEAD Nero 5.5, InCD 2.0, инструкция

Что? пишущий CD-RW привод
Почему? высокие скоростные показатели плюс оригинальная технология нанесения картинки на болванку
Сколько? \$180

GAINWARD

WWW.GAINWARD.RU

У тебя уже стоит?



GeFORCE 4™



ATLANTIC



COMPUTERS

(095) 240-240-1

WWW.ATLANTIC.RU

info@atlantic.ru (розница);

opt@atlantic.ru (опт)



Где купить: <http://www.gainward.ru/buy.html>

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

ТРЕПЕТНО ожидаемая "Serial-AGP8X" революция, казалось, стартовавшая в прошлом месяце, тихо и как-то незаметно увяла, столкнувшись с непреодолимой силой "отсутствия периферии". Тормоза-производители опять не договорились между собой, и в итоге мы имеем неплохой спектр материнок, поддерживающих как вместе, так и по отдельности AGP8X и Serial ATA 150. При этом единственные доступные видюхи с AGP8X — это платы на основе GeForce4 MX440, которому этот самый 8x нужен как главному зонтику. Про Serial ATA жесткие диски вообще говорить не хочется. Ибо их просто нет. Счастливые покупатели новых материнок на VIA KT400 вынуждены довольствоваться резко постаревшим AGP4X и рыскать по Москве в поисках глючных и недешевых переходников IDE-to-SerialATA.

Единственным вяленьким бульком в сонном болоте стал выход интеловских чипсетов i845PE и i845GE. По сути — это не что иное, как модифицированные наборы i845E и i845G соответственно. Главное, но особо не афишируемое нововведение — это поддержка фирменной технологии Intel Hyper-Threading. Напомню, что это хитрый алгоритм организации одновременной многопоточности, позволяющий выполнять на одном процессоре параллельно сразу две вычислительные цепочки. То есть один процессор работает и распознается системой как два. Впервые данная фенька обещает появиться в Intel Pentium 4 3,06 ГГц. Далее в порядке важности следует отметить официальную поддержку в обоих чипсетах памяти DDR333 и повышение тактовой частоты графического процессора в i845GE до 266 МГц. В остальном — все стандартно. Intel не бежит впереди паровоза, и, вероятно, поэтому ни AGP8X, ни Serial ATA в новых чипсетах нет. Тут нужно сделать небольшую оговорку, так как компания ASUS уже успела выпустить на российский рынок плату P4PE SATA, в которой помимо прочих характеристик присутствует заветный Serial ATA. Не поддавайтесь на провокации — на плате установлен внешний контроллер производства небезызвестной PROMISE!

Опять подорожала память. Резко и болезненно. Особенно пострадали популярные PC2700 DDR 512 Мб модули. SDRAM поднялась незначительно — в свете падающего спроса на эту память тенденция вполне объяснимая.

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ... ВИДЕОПИРАТА AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: DFI AD73-PRO (Socket A, VIA KT266A, 3*DDR, AGP, Sound, ATA133, ATX)	\$76
Процессор: AMD Athlon-XP (3D) 2000+ (266 MHz)	\$110
ОЗУ: NONAME DDR 256 Mb (pc-2100) 133MHz/266Mbps	\$78,32
HDD: 80.0 Gb Maxtor MX4K080H4 5400 rpm	\$97
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce4 MX-440 TV-Out	\$65,5
Дисковод 1: DVD ROM Samsung SM616 16x/48x (IDE, OEM)	\$47,8
Дисковод 2: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Фишка 1: ТВ-тюнер Fly Video 3000FM (ТВ Nicam+ФМ-Тюнер, ДУ, PCI)	\$60
Фишка 2: Sigma Designs REALmagic X-Card	\$99
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29,5
Монитор: 17" Rolsen C707 (1600x1200@60Гц, TCO99)	\$155,5
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	\$4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	\$1,7
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$5
Итого:	\$891,82

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Giga-Byte GA-7ZX-H (Socket A, VIA KT133A, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$65
Процессор: AMD DURON 1000MHz (200 MHz, Socket A)	\$41
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин), Ball N24B	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) NCP	\$17
HDD: 40.0 GB IBM IC35L040AVER07-0 (UDMA100, 7200rpm)	\$78,5
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	\$33,5
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500	\$33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29,5
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$443,7
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 256 M6	+\$12
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: Колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce4 MX-440 TV-Out	+\$32
Опция 5: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$55
Опция 6: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 7: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 8: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 9: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: MB Chaintech CT-60JA3T (Socket 370, i815EP, SDRAM, AGP, Sound, ATA100, ATX)	\$69
Процессор: Intel Celeron 1000MHz (256k L2 cash Tualatin, 100 MHz)	\$52,5
Вентилятор: SMART FCPGA с пер.напр. BALL 60 мм 7931	\$3,2
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) NCP	\$17
HDD: 40.0 GB IBM IC35L040AVER07-0 (UDMA100, 7200rpm)	\$78,5
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	\$33,5
Дисковод 1: CD-ROM 50x ASUS CD-S500	\$33
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29,5
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$128
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$459,2
Опция 1: замена модуля памяти на NCP 256 M6	+\$12
Опция 2: звуковая плата Genius Maker Live Value 4.1 (CMI8738/PCI-SX)	+\$15
Опция 3: Колонки Dialog M-580-4 (4.1)	+\$40
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce4 MX-440 TV-Out	+\$32
Опция 5: замена видеоплаты на 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	+\$55
Опция 6: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08	+\$10
Опция 7: джойстик типа "рукоятка" Maxxtro JSK-210	+\$9
Опция 8: джойстик типа "руль+педали" Typhoon PC TURBO WHEEL (2-ве педали в комплекте)	+\$40,5
Опция 9: принтер Canon S-200 (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB, A4)	+\$72

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: JetWay V333DA (Socket A, VIA KT333, ATA100, AGP, Audio, ATX)	\$69
Процессор: AMD Athlon XP 1600+ (266 MHz, Socket A, 1400MHz)	\$66
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (Socket A, Socket370, 7000rpm, up to 2GHz)	\$8,5
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM NCP (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$80
HDD: 60 GB IBM IC35L060AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$106
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$88,5
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29,5
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$760,5
Опция 1: замена модуля памяти на NCP PC-2700 512 M6	+\$79,5
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80,5
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$47
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195,5

В Москву приехали супер-мега-дупер-папские корпуса производства Thermaltake. Если вам знакомо слово "модинг", то вы просто обязаны знать — что круче Thermaltake Xaser II могут быть только яйца. Чрезвычайно навороченные, тихие и качественные корпуса с супермодным дизайном. Реально способны обеспечить арктическую прохладу даже в период знойного московского лета (что, в принципе, не очень актуально знойной московской осенью). Стоят соответственно — младшая модель порядка \$175, старшая — порядка \$270.

Теперь немного о главном. О нашей и, уверен, вашей любимой категории "Компьютер для...". Так как основной темой "Железного цеха" в этом номере самопроизвольно стал ТВ/видео и прочий ДВД-монтаж, то мы просто не могли пройти мимо и решили собрать компьютер, оптимально подходящий для темных целей видеопиратства.

Основой компьютера стал процессор AMD Athlon-XP (3D) 2000+. Мы исходили из того, что процесс оцифровки/кодирования/раскодирования видеопотока отнимает массу вычислительного времени, и без хорошего кремниевого "камня" в фундаменте просто не обойтись. Материнская плата была выбрана из соображений экономии. Разница в производительности между VIA KT333, KT400 и KT266A при тестах в большинстве видеокодексов совсем небольшая, и посему мы взяли самый скромный вариант на

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Microstar MS-6585 (648 MAX) (Socket 478, SIS 648, FSB533, AGP8x, ATA133, Sound, ATX)	\$100
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1500E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	\$117
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	\$8
ОЗУ: 256 Mb DDR SDRAM NCP (PC-2700, 166MHz/333Mbps)	\$80
HDD: 60 GB IBM IC35L060AVER07-0 (ATA100, 7200rpm)	\$106
Видеоплата: 64Mb AGP NONAME GeForce3 Ti200	\$88,5
Дисковод 1: CD-ReW Samsung 40x/12x/40x SW-240 (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$29,5
Монитор: 17" LG Flatron 775FT (0.24, 50-160Hz, 1280x1024@60Hz)	\$217
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$842
Опция 1: замена модуля памяти на NCP PC-2700 512 M6	+\$79,5
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0100, PCI)	+\$37
Опция 3: колонки Creative Inspire 5.1, 5100 OEM	+\$80,5
Опция 4: замена видеоплаты на 64Mb NONAME GeForce 4 Ti4200 (DVI, TV-Out)	+\$47
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фото-печать, A4)	+\$195,5

KT266A. Почетная роль носителя бесценной "сырой" видеопродукции досталась жесткому диску Maxtor MX4K080H4. Как известно, промежуточные файлы видеопроизводства занимают массу дискового пространства, и поэтому главным критерием нашего выбора был объем. Вторым, соответственно, — дешевизна. Про скорость мы старались не думать...

Само собой, ни один пират не может обойтись без своего именного бордажного инструмента — пишущего CD-R/RW привода. По совокупным соображениям скорости и цены нами был выбран Samsung SW-240 (40x/12x/40x). Аккомпанировать ему в нелегком деле превращения DVD в DivX будет DVD-ROM привод-тезка — Samsung SM616 (16x/48x). Фирменными фенечками конфигурации стали герои нашего романа — ТВ-тюнер Fly Video 3000FM и Sigma Designs REALmagic X-Card (подробнее читайте в статьях "Резиновые телевизоры" и "Пожиратель DivX" соответственно). По нашим представлениям, ТВ-тюнер пират может использовать для подпольного тиражирования особо кровавых серий "Московских окон", а X-Card пригодится при просмотре DVD и DivX фильмов.

КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



Итоговая цена компьютера при всей нашей экономии составила целых 892 доллара. Что в очередной раз убеждает нас в том, что пиратство — дело не только незаконное, но еще и требующее значительных финансовых вложений.

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7V8X/GBL/ATA (Socket A, VIA KT400, Raid, Serial ATA150, Sound, DDR400, AGP8X, Lan, ATX)	\$170,5
Процессор: AMD ATHLON XP 2200+ (266MHz, Socket A)	\$170,5
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7+ (Socket A/Socket370/Socket 478, up to 3GHz)	\$26
ОЗУ: 512 Mb DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200MHz/400Mbps)	\$182,5
HDD: 120, 0 Gb WD1200JB (ATA100, 7200rpm)	\$199
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$490
Дисковод 1: CD-RW (32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	\$234
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3396,5
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG 512 M6	+\$182,5
Опция 2: колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: INTEL KD-850EMV2L (Socket478, i850E, FSB533, USB 2.0, Sound, LAN, ATX)	\$161,5
Процессор: Pentium-4 2800E (512k L2 cash, 533MHz bus, Socket 478) BOX	\$481,5
ОЗУ: SAMSUNG RIMM 512Mb RDRAM (PC1066)	\$327
HDD: 120, 0 Gb WD1200JB (ATA100, 7200rpm)	\$199
Видеоплата: 128Mb AGP8X ATI 3D Radeon 9700 Pro (DDR, DVI, TV-Out, OEM)	\$490
Дисковод 1: CD-RW(32x/12x/10x)/DVD+RW(8x/4x/2x) HP 100i IDE RETAIL	\$445
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake A6420A Xaser II (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$268
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	\$234
Монитор: TFT 18.1" SONY SDM-M81 (1280x 1024, 300:1, TCO'99)	\$1200
Итого:	\$3817
Опция 1: дополнительный модуль памяти SAMSUNG RIMM 512Mb	+\$327
Опция 2: Колонки Creative Speakers Megaworks 510D 5.1	+\$360
Опция 3: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 4: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 5: джойстик типа "руль+педали" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 6: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фото-печать, A4)	+\$445



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего любимейшего журнала www.igromania.ru

Также хочу напомнить, что по адресу razgon-faq@igromania.ru открылась и успешно функционирует уже некоторое время наша "Разгоряченная линия", посвященная исключительно вопросам разгона. Велком!

Мне необходимо срочно открыть запароленный в программе WORD 7.0 документ. Подскажи, пожалуйста, чем и как это быстрее всего сделать.

Все документы MS Office запаролены довольно простым алгоритмом. Я бы с удовольствием изложил тебе его основы, но думаю, что просто потрачу зря 27 журнальных страниц (я те потрачу! — прим. ред.). Ибо добрые люди уже постарались до меня. В безразмерном пространстве Интернета можно найти что угодно. Проводим несложный поиск по ключевой комбинации MS Office pwd cracker и буквально уже через несколько минут скачиваем одноименную программу. Кстати, написанную нашим соотечественником. Единственное неудобство — утилита работает только из командной строки. После имени программы нужно просто указать путь до запароленного документа и... все. После того как pwd cracker прокрутит внутри себя какие-то хитрые хакерские алгоритмы, ты получишь свой вожеленный пароль. К слову, эта программа может вскрывать документы не только MS Word, но и MS Excel, так как алгоритм шифрования один и тот же.

Кстати, если ты затрудняешься в выборе лучшего поискового сервера, то могу дать наводку (напиво не дам). Мой любимый интернациональный сайт — astalavista.box.sk (живя в России, ты просто обязан его знать).

У меня появился микрофон фирмы Genius. Вроде он работает (выходит звук из колонок), но не записывает. Как быть?

Все очень просто — драйвера Windows находятся в режиме воспроизведения. Чтобы переключить их в режим записи, сделай следующие несложные действия. Дважды щелкай на регулятор громкости в панели задач (он еще называется Play Control). В меню Параметры щелкай по Свойствам (Options->Properties). И ставь точку переключателя напротив пункта Запись (Record). Щелкай на Ok и начинай запись — теперь все действительно будет Ok. Когда закончишь записывать, не забудь вернуть настройки обратно.

В нашем захолустье в прайсах единственной фирмы появилась какая-то флеш-память. Что это такое?

Flash — это перепрограммируемая энергонезависимая память. Визуально флешки представляют собой миниатюрные плоские карточки (размером от пятирублевой монеты до спичечной коробки), подключаемые к соответствующим flash-дисководам, КПК и другой цифровой периферии.

На сегодняшний день объем флешек варьируется от 16 мегабайт до нескольких гигабайт (последние стоят как "Мерседес" последней модели). Стандартов флеш-носителей достаточно много. Самые известные — Compact Flash (Type I/Type II), Secure Digital/MultiMedia Card, Memory Stick и Smart Media.

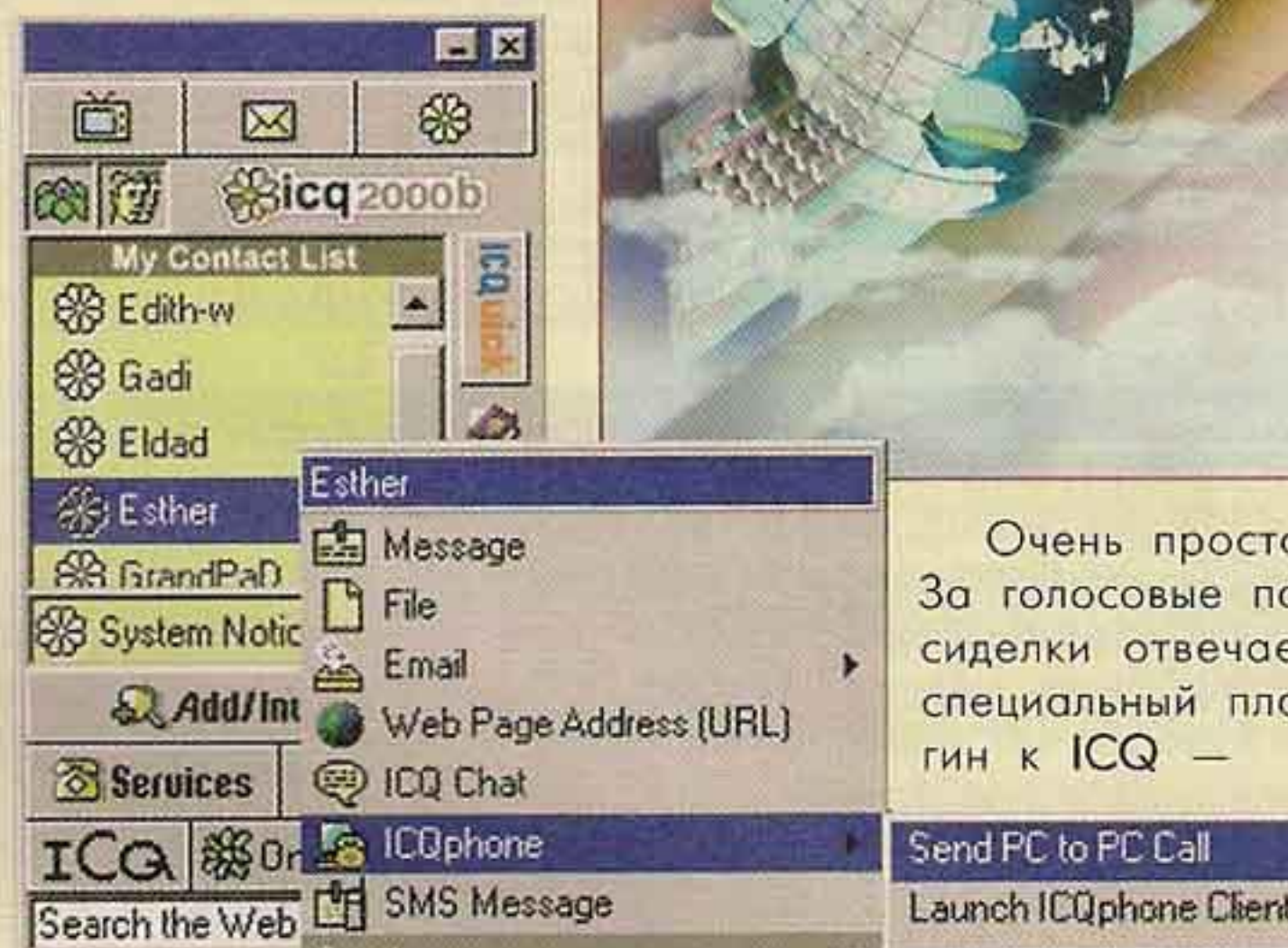
Используется флеш-память в основном для обслуживания разных внешних устройств: ноутбуков, цифровых фотоаппаратов и камер, MP3-плееров и бог еще знает чего. Также в последнее время набирают популярность флеш-носители, которые оформлены в виде брелка, подключающегося непосредственно к USB порту.

Экспресс-вопрос

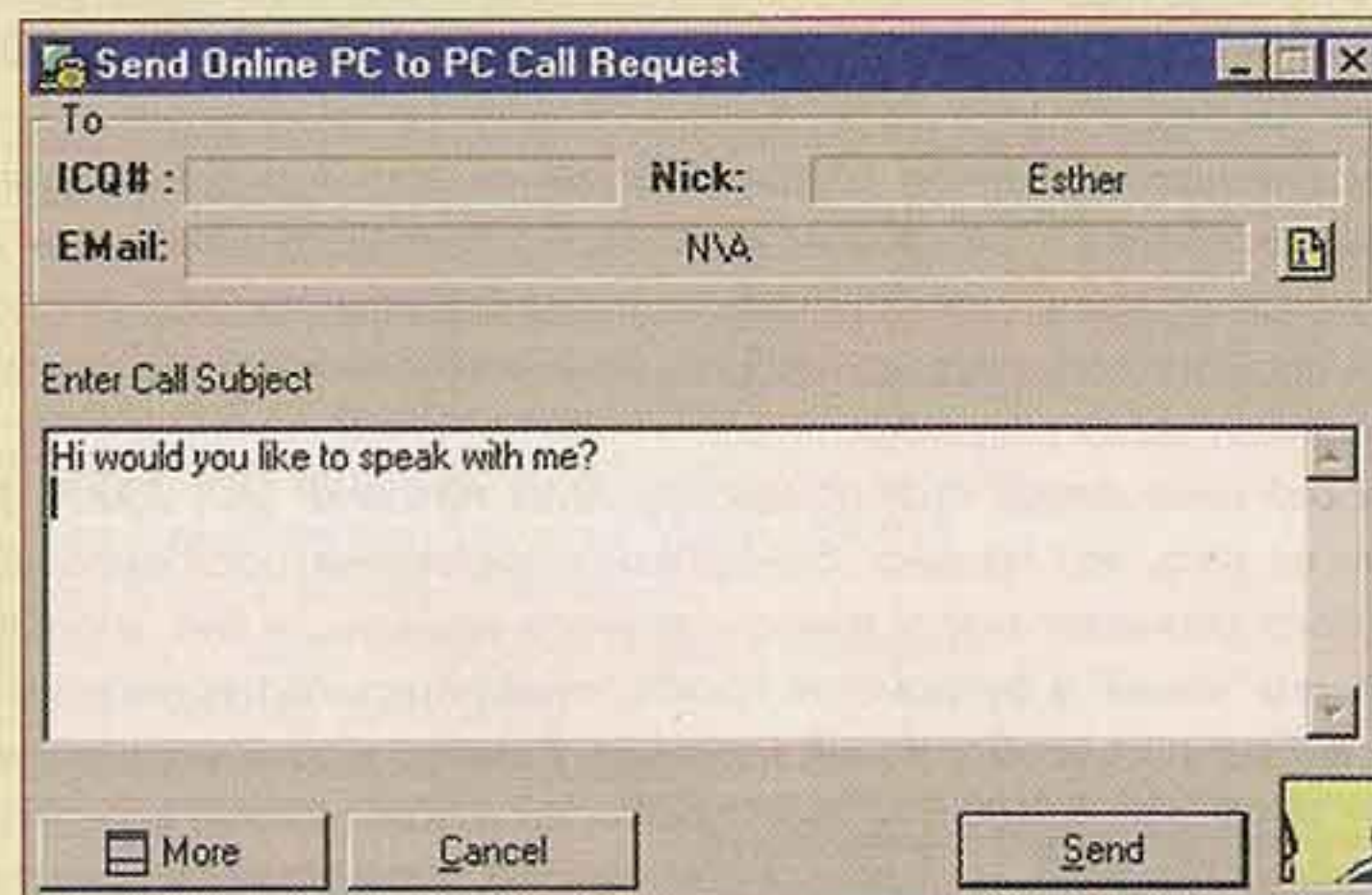
Я слышал, что с помощью ICQ можно разговаривать друг с другом голосом. Как это сделать?



Очень просто. За голосовые посиделки отвечает специальный плагин к ICQ —



ICQPhone. Если он у тебя не установлен, то при попытке активации выведется предложение скачать его в автоматическом режиме. Плагин весит чуть больше 200 кб, поэтому не должен стать серьезной проблемой даже при модемном соединении. Само собой, для общения голосом у тебя уже должен быть подключен к компьютеру микрофон или специальный разговорный гарнитур (наушники с микрофоном). В контакт-листе



(проще говоря, в главном окне аськи) щелкни мышкой по имени человека, с которым хочешь поговорить, и в появившемся меню выбери Send PC-to-PC Call.

Появится окно, озаглавленное Send Online PC-to-PC Call Request. Введи цель вызова (можешь остаться анонимом) и жми на Send. Внимание! Это действие приведет к тому, что получателю станет известен твой IP-адрес! Если ты по какой-то причине не доверяешь будущему собеседнику, три раза подумай: может, лучше общаться по старинке — мессагами?

Если человек на другом конце IP-шлюза принял твой вызов, запустится программа ICQPhone. Все, можешь сразу начинать разговаривать. Междумордье этой программы не вызовет никаких трудностей, так как интуитивно понятно.



У меня проблема с WinRAR: большинство архивов *.rar, скачанных с И-нета или с вашего компактa, не распаковываются, при этом выдается диагностическое сообщение: "Неизвестный метод в <имя файла>".

У тебя старая версия WinRAR. С некоторых пор мы стали паковать все файлы с помощью WinRAR 3.0. Так как третья версия использует совершенно новые методы сжатия, то, само собой, с предыдущими версиями она не совместима. Для начала попробуй обновить свой архиватор.

Кстати, коль уж зашла речь, могу официально рекомендовать WinRAR 3.0. Сжимает на порядок лучше предшественников и очень быстр.

Чем отличаются OEM, BOX и Retail поставки разных устройств?

OEM — это железный синоним слова "эротика". OEM устройство тебе обязательно выдадут голым, или в жалком, ничего не скрывающем пластиковом пакете. Возможно (но далеко не факт!), в зубы (потому как руки дрожат от возбуждения) тебе дадут тоненькое руководство по эксплуатации, напечатанное на туалетной бумаге китайскими иероглифами. Выгода такого аскетизма — десяток (иногда чуть больше, иногда чуть меньше) сэкономленных долларов.

В варианте BOX, наоборот, устройство будет разодето как на бал-маскарад, в красивой упаковке, с многотомным руководством по эксплуатации на сотне забытых языков (слава богу, кроме русского). После распаковки ты абсолютно бесплатно приобретешь пару кубических метров пенопласта, несколько килограмм полиэтилена, а если связать вместе все упаковочные жгутики, веревочки и скрутки, то повеситься на них удастся, только прыгнув с 50-километровой высоты. Кроме того, в комплекте периодически встречается какая-нибудь вкусность — например, фирменный кулер (для процессоров) или несколько дисков с играми (в случае видео- или звуковых карт).

Вариант поставки Retail — это нечто среднее между OEM и BOX. Как говорится в бородатом анекдоте, "понта уже много, но ездит еще плохо". Очень часто платы в Retail комплектации как-то адаптируются к внутреннему рынку (например, все надписи на коробочке и инструкция на национальном языке).

Тут тебя читатели письмами велят, мол, поставил Windows XP, но он столько места жрет, помогите... Я решил помочь читателям. Итак, есть два хороших способа, как увеличить место на 200-300 Мб.

1. Вариант: если у вас много физической памяти (256+), то можно смело жертвовать виртуальной. Идем Start->Control Panel->System, выбираем закладку Advanced и жмем на первый Settings. Здесь тоже Advanced, и в самом низу жмем Change. Итак, учтите, памяти у вас должно быть не меньше 256 мегов, иначе кирдык производительности... Выбираем Custom Size и выставляем там 2. Если страшно 2, то 100. Максимум. Все.

2. Теперь: вместо закладки Advanced выбираем System Restore и тащим на минимум. Вот только теперь случись что с вашей системой, восстановить ее будет труднее.

Спасибо за советы. Наверняка нашим читателям они пригодятся. Но позволю от себя прокомментировать первый совет. Я уже не раз писал, что Windows по своей природе просто не может существовать без виртуальной памяти, и даже если оперативки у тебя несколько гигабайт, файл подкачки все равно нужен. Поэтому ни в коем случае не отключай подкачку.

Уменьшать размер свопа можно, но только в действительно экстренных случаях, имея в виду, что некоторое снижение производительности все равно будет. Также не стоит ставить размер файла подкачки меньше 50 Мб — могут возникнуть серьезные проблемы.



Бонус



Повышаем КПД Интернета!

А теперь предлагаю вашему вниманию бонус-совет эксклюзивно от "Игромании". Когда в следующий раз введете в адресную строку своего любимого браузера адрес какого-нибудь сайта и нажмете Enter, обязательно обратите внимание на строку статуса (внизу). Сначала браузер ищет сайт, адрес которого вы ввели, в таблицах DNS разного уровня. И только после того, как он получает IP-адрес сайта от DNS сервера, начинается непосредственно скачка контента сайта. При этом очень часто случается так, что поиск IP по времени равен или даже превышает непосредственное время скачки контента!



Для людей, не знакомых с таинствами Паутины, поясню, что такое DNS. В Интернете у каждого подключенного компьютера есть собственный уникальный идентификатор — он же IP-адрес. Этот адрес представляет собой четыре числа, разделенные точками (типа 192.168.21.12). Само собой, держать в голове такие комбинации для каждого любимого сервера практически невозможно. То ли дело написать, скажем, www.mail.ru — и сразу всем понятно, куда хотим пойти. Вот для этого и придумали DNS — таблицы, которые сопоставляют реальные IP-адреса компьютеров с удобными для нас "псевдонимами".

Но вот проблема — DNS сервера обрабатывают запросы довольно медленно. Виноваты чрезмерная загрузка (представьте, сколько человек в секунду хотят получить IP нужного сервера) и медленные каналы связи. Как ни удивительно, обе эти проблемы достаточно легко решить. Для этого всего лишь нужно создать свой собственный локальный DNS сервер. Уверен — найдется несколько десятков любимых сайтов, на которые вы заходите регулярно. Для быстрого доступа запомним их IP-адреса в кэш псевдонимов Windows!

Локальная DNS таблица хранится в файле `lmhosts` папки Windows. Но такого файла вы там не обнаружите. Зато найдете файл `lmhosts.sam`. Это образец того, как надо прописывать таблицу DNS. Создайте файл `lmhosts` без расширения и прописывайте ваши сайты согласно образцу. Например:

`194.67.57.51 http://www.mail.ru #PRE`

Постфикс `#PRE` означает, что Windows должен с самого начала забить этот адрес в кэш имен. Прodelав эту нехитрую операцию, вы заметите, как реально возросла скорость загрузки страниц. Читайте "Игроманию" регулярно, и ваш коннект будет мягким и шелковистым!

Я слышал, что есть прога, которой можно потрошить dll-файлы. А зачем это нужно?

Если ты не знаешь, зачем это нужно, то оно тебе скорее всего не нужно, так как если бы оно было тебе нужно, ты бы знал, для чего это нужно, потому что тебе это нужно и ты определенно знал бы, для чего. Ну а так как тебе это не нужно, не все ли тебе равно, зачем это нужно тем, кому это нужно?

Теперь по делу. А дело, собственно, в том, что dll-ки бывают разными. Есть динамические библиотеки, и их потрошить бессмысленно. В них содержатся куски программного кода каких-то программ, и скорее всего их содержимое может пригодиться только компьютерным маньякам или хакерам. Полагаю, что ни к тем, ни к другим ты не относишься.

Кроме того, в dll-файлах можно хранить разнообразные ресурсы, такие как иконки, картинки, курсоры, звуки и т.д. Вот их как раз можно и нужно потрошить. Таким образом, к примеру, из любимой игры можно "выкусить" курсоры и поставить их себе в систему. Добывать ресурсы можно, например, с помощью программы `Restorator`. Или, как вариант, через любой доступный редактор ресурсов из арсенала какой-нибудь отдельно взятой оболочки программирования.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Интернет-Диптаун



Технологии, позволяющие общаться с "виртуальной реальностью", существуют давно. Надеваете костюм с датчиками давления. Втыкаете голову в огромный шлем, проецирующий трехмерное изображение на сетчатку глаз. Руки — в перчатки с регулируемой программно системой имитации прикосновения. Плюс специальная программа — и вы можете погрузиться в "настоящий ненастоящий" мир. Побродить по какому-нибудь спроектированному архитекторами-программистами зданию, искупаться в виртуальном пруду... Но! Два "но". Во-первых, жизни вокруг вас в виртуальной реальности не будет. Программы VR обычно создаются с расчетом на одного пользователя. Во-вторых, придется выложить не одну сотню долларов за все описанные выше прикормы, позволяющие совершить погружение.

Но прогресс не стоит на месте. Попытки синтезировать VR и Интернет предпринимались давно, но все пытавшиеся, столкнувшись с различными трудностями, — отступали. Сейчас же научно-технический прогресс достиг уровня, когда виртуальная реальность в Сети может стать... реальностью. Американские ученые разработали систему, позволяющую передавать тактильный сигнал через Мировую Паутину. Вы сидите в Москве со специальной перчаткой на руке. А ваш приятель где-нибудь в Вашингтоне дотрагивается аналогичной перчаткой до экрана монитора. Вы "ощущаете" рукопожатие. Система позволяет эмулировать не только само прикосновение, но и его характеристики. Сильно ли прикоснулись, каким предметом. Все свойства регулируются программно. Имитировать удар ножом, конечно, не получится. Но вот легкий толчок под локоть — вполне. Пока разработана только "перчатка", но в будущем ученые собираются создать полную экипировку — костюм для погружения в виртуальность. А потом предстоит

еще создание программной базы для всего Интернета. Отладка и бета-тестинг. Но когда все это будет сделано, тогда-то и начнется погружение мира в Глубину. Deep! Я — Стрелок...

P.S. Несмотря на кажущуюся невозможность воплощения идеи, ученые уже говорят о времени начала продаж виртуальных костюмов. "Игрушки" появятся на прилавках где-то в районе 2010-го года. По словам создателей, именно к этому моменту пропускная способность Интернет-каналов по всему миру достигнет нужного уровня. А пока — "Глубина, глубина, я не твой".

Вирусный Топ

В октябре изменилась ситуация на вирусных фронтах. Ознакомьтесь со сводкой от "Лаборатории Касперского".

1. I-Worm.Tanatos (44.9%)
2. I-Worm.Lentin (21.6%)
3. I-Worm.Klez (14%)
4. Macro.Word97.Thus (3,1%)
5. I-Worm.Hybris (1,1%)
6. I-Worm.Magistr (1%)
7. Macro.Word97.Marker (1%)
8. I-Worm.Sircam (0.7%)
9. Macro.Word97.Flop (0.7%)
10. Macro.Word97.Ethan (0.5%)

Еще в начале осени самым распространенным был I-Worm.Klez, на его долю приходилось порядка семидесяти пяти процентов всех заражений. Но эпидемия "Клеца" прошла, старичок опустился до третьего места и собрал только четырнадцать процентов от общего рейтинга. Передовиком стал Tanatos, о котором мы писали в прошлом номере "Мании". Opasoft, о модификации которого вы можете прочитать в одной из новостей, не вошел даже в двадцатку. Особое внимание обращает на себя исчезновение из лидеров WinClH, который до этого стабильно занимал одно из первых пяти мест.

Повременка и выход по "восьмерке"

Жизнь, прикупившая было гаечный ключ, чтобы разобраться в Интернетом в столице, отложила ключик в ящик для инструментов. Обещанная к концу года повременка — отменяется. По крайней мере, в наступающем 2003-м можно не бояться, что в конце каждого месяца будут приходить счета на астрономические суммы. Мэр в очередной раз сказал, что в Москве поминутной оплате не место. Интернетчики и старушки могут спать спокой-

но. А вот программа по разбитию столицы на зоны, дозвон в которые будет осуществляться через "восьмерку", пока работает. Обещают, что в грядущем году — осуществят. Чем это нам — простым пользователям — грозит? Скорее всего, ничем. Головная боль для провайдеров, которые некоторое время будут решать, как выкрутиться из ситуации. Не более того. Так что, товарищи фармацевты, повышения спроса на валидол в аптеках не предвидится, не закупайте много.

Почем нынче розы



Вам никогда не свалился на голову бюджет страны? Нет, не распечатка многочисленных задолженностей и стоимости валового продукта, а самые настоящие деньги, равные этому самому бюджету? А вот на долю жительницы Швеции такое "счастье" выпало. В результате ошибки в банковской операции на счет некой Ган-Брит-Мэркланд было переведено — внимание! — девяносто три миллиарда крон. Если вы не в ладах с арифметикой, то можете посчитать число ноликов. Девяносто три миллиарда — это 93 000 000 000. Даже в рублях сумма была бы весьма внушительной, а уж в кронах...

Впрочем, леди оказалась добропорядочной гражданкой страны и на следующий же день побежала в банк сообщать о недоразумении. Банк мисс Мэркланд выслушал и быстро снял деньги со счета. Раз просят, отчего же не снять. Проценты, которые набегали на девяносто три миллиарда с момента ошибки — около шестнадцати миллионов крон — тоже не были выплачены. Зато Ган-Бритт стала счастливой обладательницей пышного букета роз, который ей вручили служащие. Директор банка так прокомментировал ситуацию в заявлении прессе: "Очень редкий случай. Мы надеемся, что больше таких ошибок не повторится. Понятно, что компенсация мисс Брит не может быть выплачена, мы не хотим создавать прецедент. Но надеемся, что розы ей понравились".

Вот такой вот букетик. Стоимостью девяносто три миллиарда...

Интернет-держава

Еще четыре года назад России вообще не было в списке Интернет-держав. Ни в Top10, ни в Top100. За это время ситуация коренным образом изменилась. Количество пользователей увеличилось. Да еще как! По данным, полученным в результате исследования фондом "Общественное мнение", сейчас в России порядка девяти миллионов пользователей Сети. Это восемь процентов от всего населения нашей с вами Родины (четыре года назад и до одного процента не дотягивали). По абсолютному числу пользователей Интернета мы где-то на пятнадцатом месте в мире. Если вести пересчет на проценты от общего числа населения, то ситуация похуже, но в тридцатку лидеров мы входим.

Распределение интернетчиков по территории страны иностранцев просто поразило, но для нас в этом нет ничего удивительного. Никто из россиян и не сомневался, что основная и северная столицы собрали в себе чуть ли не всех серферов по Сети. В Москве — около двух миллионов. В Питере — немногим меньше.

По Сети наши с вами соотечественники гуляют в основном с работы (около пятидесяти процентов). Чуть меньше — процентов тридцать — из дома. И на пятки домоседам наступают студенты, которые валом валят в Сеть из институтов (около двадцати процентов).

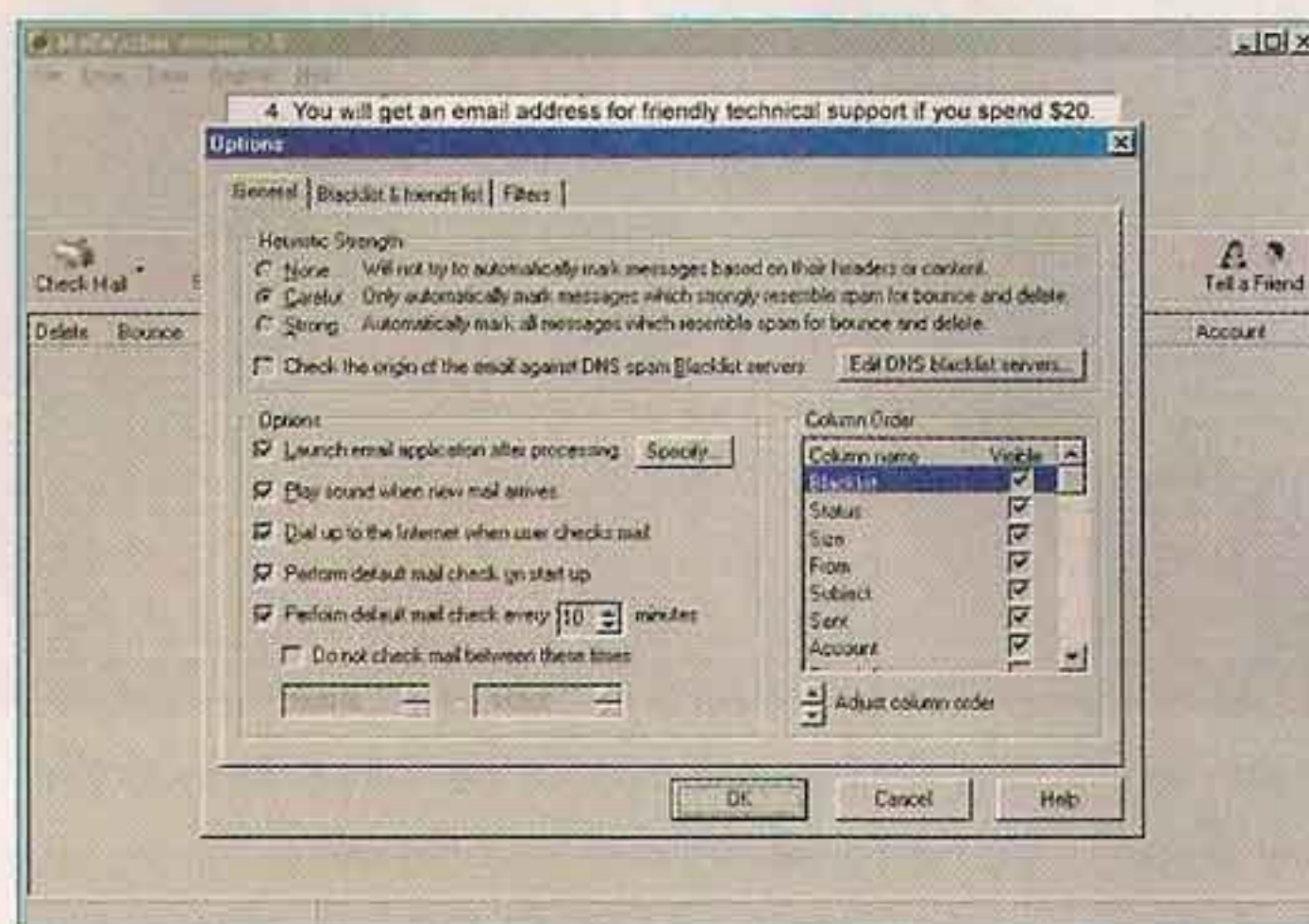
С такими темпами развития Интернета мы в самом ближайшем будущем должны если не обогнать и перегнать Америку, то уж точно перещеголять и Мексику, и Бразилию, и всю Африку. Ведь именно они — наши ближайшие конкуренты по числу пользователей Мировой Паутины.

Вот вам и "Опа"!

В Интернете появилась новая разновидность вируса Opasoft, о котором мы уже неоднократно писали на страницах "Новостей Интернета". Казалось бы, зачем трубить о новой модификации какого-то там вируса, когда каждую неделю их появляется не меньше десятка. Причины есть. Новая версия Opasoft упакована в UPX-архив и снабжена программой дешифрования PCPEC. Вирусмейкеры применили старый, но довольно редко используемый метод модифицирования тела вируса. Запаковали его в нестандартный формат, а чтобы вредитель смог активироваться на компьютере жертвы, снабдили архив разархивирующим модулем. Для уничтожения такого вируса в вашем антивирусе должна быть функция определения вируса в конкретном типе архива, плюс включена процедура вскрытия этого архива. На момент ухода номера в печать новую версию "Опки" ловил только "Антивирус Касперского". Надеемся, что в самом ближайшем будущем эта функция появится во всех распространенных антивирусных пакетах. А пока будьте предельно осторожны и не скачивайте письма, пришедшие с незнакомого адреса.

Зерна от плевел

В Сети можно найти множество программ, позволяющих очищать вашу почту от спама. Большинство подобных утилит неэффективно. Те, что работают по факту закладки всей корреспонденции в почтовый клиент, вообще непонятно для чего создавались — трафик они не снижают, всего лишь позволяют сортировать письма. А эта функция есть в любом приличном мейлере. Те же, что отслеживают спам прямо на сервере, чаще всего работают из рук вон плохо. Вместе со спамом могут удалить часть переписки...



Не так давно в Сети появилась утилита, которая, по нашему мнению, справляется с отделением "зерен от плевел" более-менее сносно. Если для начала пересадить себе руки из известной области произрастания в область плеч, настроить программу должным образом (настроек очень много), то можно очень эффективно убивать спам еще на сервере. Собственно, программа хороша именно из-за свободы настройки. Прочие утилиты обычно пытаются сортировать почту автоматом, что помогает далеко не во всех случаях. А MailWasher — именно так называется программа — можно настроить практически под любую ситуацию. Есть функция записи макросов для отдельных почтовых ящиков, сохранения старых настроек... Много чего еще. Подробно о тонкостях настройки можно прочитать в руководстве к программе. А сам MailWasher можно взять с нашего компакт. Удачного вам отсева!

XXX по-русски



В Рунете практически нет официальных порносайтов. Частных страничек, пиратских нелегализованных разработок — вал. Но официальных почти нет. Считается, что получать права на размещение порно в Сети, а потом получать от этого прибыль — невыгодно. Слишком много "левых" бесплатных ресурсов и пиратских компактв на рынке. Слишком мало по сравнению с Западом доверчивых пользователей, готовых платить деньги за то, что можно получить на халяву. Но совсем недавно на весьма популярном среди пользователей Интернет-ресурсе

<http://exler.ru> появился вполне официальный XXX-раздел. Заходите по прямой ссылке <http://sex.exler.ru> и наслаждайтесь зрелищем.

Вот что сообщил владелец сайта **Алекс Экслер** в интервью, данном "Вебпланете": "На самый скучный порноресурс ходят десятки тысяч посетителей в сутки, даже если там всего две тонны баннеров и всего одна фотография Памелы Андерсон с наложенной головой Бритни Спирс. Правда, на Экслер.Ru тоже

ходит более десяти тысяч посетителей каждый день, но мне это стоит ежедневной упорной работы на протяжении уже почти трех лет. А владельцам "порнушки" так упираться не приходится. Поэтому мы с Олегом Константиновым, программистом и администратором сервера Экслер.Ru, а также разработчиком этого ресурса, решили провести эксперимент — станет ли Sex.Exler.Ru таким же посещаемым, как и Экслер.Ru? Если станет — весь этот Интернет пора закрывать к чертовой матери и оставить там одну порнуху. Если не станет — значит, нам еще можно побарахтаться. А вообще, если честно, этот ресурс потребовал открыть мой форум. Участники задали резонный вопрос: "А почему на домене www.exler.ru до сих пор нет порноресурса?" И мы пошли навстречу их пожеланиям. Кроме баннеров там действительно есть картинки, которые при желании можно отнести к садо-мазо, зоо, бондаж и тому подобным пикантным развлечениям. Не верите? Вот, пожалуйста, загляните в раздел "Садо-мазо" и посмотрите на картинку в центре. Если вы скажете, что это не садо-мазо, я первый кину в вас кожаной плеткой".

На сайте представлен простой секс, упомянутый Экслером садомазохизм, санизм, лесби, девственницы... И многое-многое другое. Почему все так официально и свободно для просмотра, поймете, когда посетите сайт. С Наступающим вас, товарищи геймеры! До встречи в 2003 году. ■

Илья Илюхин
ilya@igromania.ru

Алексей Макаренко
MakarenkoFF@igromania.ru

*"Robot Warfare is a Russian invention,
along with vodka and Tetris ..."*
Sam James and Harry Fairhead,
COMPUTER SHOPPER, December 1999

Robot Warfare

Битва интеллектов

Мой робот будет лучшим. Я твердо знал это, когда создавал его. Я вложил в него душу. Я усилил его броню. Чтобы свалить с ног этого исполина, нужно было всадить в него с десяток ракет. Я увешал своего "Мамонта" пушками, и он должен был сносить врага ураганным огнем еще до того, как противник сможет понять, что же случилось. Я выпустил своего робота на арену... Этот стальной урод не смог сдвинуться с места. Тяжелая броня. Тяжелая артиллерия...

ководства, вы все равно научитесь играть. Добро пожаловать в мир Robot Warfare.

Скрипты для стальной черепахи

Суть игры, на первый взгляд, проста. Надо написать скрипт работы робота. Подключиться к серверу при помощи клиента (забирайте его с *нашего компакт*), выбрать себе противников и... ваш скрипт схлестнется в битве со скрипта-

"Жизнь"? Очень похоже, но куда более динамично и захватывающе.

Программировать робота-специалиста в одной области не получится. Ведь вы не знаете, какой соперник вам выпадет. Поэтому придется придумывать робота-универсала. Такой должен уметь все. Сначала создаете скрипт хождения и стрельбы. Это самое простое, ведь эти части кода одинаковые почти для всех роботов. Единственное место в игре, где лучше не умничать. А когда робот научится ходить и стрелять, можно приступать к тонкостям — обхождение препятствий на дороге, энергозарядка, сбор патронов... На каждое действие пишется свой скрипт. Комбинаций — тысячи тысяч. Основная задача — создать лучшую. Это как в эволюции — выживет лишь сильнейший.

Конечно, можно не создавать своих скриптов. Более того, поначалу просто придется часть кода оставлять "выставленным по умолчанию", ведь вы еще не асс. Но оставить стандартные скрипты — значит обречь своего робота на поражение. Ваш робот застрянет, воткнувшись в первую попавшуюся на пути колонну, не сможет найти на арене магазин с патронами, а исчерпав заряд аккумулятора, не отыщет розетку и рухнет без движения к ногам довольного оппонента. Поэтому с каждым боем вы будете выискивать недостатки своего робота и придумывать скрипты, эти недостатки устраняющие. Робот из никчемного Kick Me ("Ударь меня") начнет превращаться в Мега-Убийцу.

А как увлекательны командные побоища! Вот тут можно создавать робота-специалиста. Договариваетесь с товарищами по команде и создаете суперскоростного робота. А кто-то создает неприступную крепость с кучей пушек, под прикрытием которой все воюют. А кто-то делает робот-радар, способный засечь противника на дальней дистанции. Как в муравейнике: каждый выполняет строго ему отведенное

```

RW1 Arena
Usage: RW1_WIN.EXE [options]
options:
@linkfile - файл со списком опций
name.rw0 - имя подгружаемого робота
-mN - общее количество роботов N
-nN - номер карты N (если N=0, то карта пустая)
-gN - быстрый пробег до такта N
-gr - режим групповых боев
-i - выдача информации по окончании битвы
-dm - реж дуэли с восстановлением ящиков в 1000 тактов (-)
-f - быстрый бой
-f2 - сверхбыстрый бой без графики
-E/M - энергия и снаряды вначале для последнего робота
-selN - выделить робота номер N (нумерация с 1, 0 - всех)
-hNAME - имя игрока для управления своими роботами
-aX,Y-N - поставить в клетку [X,Y] объект N
-dxN - установить ширину окна в N клеток (по умолчанию 20)
-dyN - установить высоту окна в N клеток (по умолчанию 10)

```

Robot Warfare — российская игра. Игра, которую можно смело поставить в один ряд с "Тетрисом". А ее разработчиков — с Пожитновым. Игра для истинных интеллектуалов. Битвы роботов! И не спешите проводить ассоциации с BattleTech или EarthSiege. В Robot Warfare неважно, насколько хорошо вы держите в руках мышку. Реакция здесь ни к чему. Главное — умение стратегически мыслить. Способность просчитывать все возможные ситуации. И... иметь хотя бы самые примитивные навыки в программировании. Идеальное место для тренировки будущих программистов. Если вы регулярно читаете "Самопал", то нужные знания у вас уже есть и играть будет просто. Если "Самопала" вы не читаете, то посвятив пару часов изучению ру-

ми, написанными другими игроками. За боем можно наблюдать в режиме реального времени, но вот повлиять на исход битвы нельзя. Каков был скрипт, таков будет и результат сражения. Куда уж проще! Но стоит вникнуть во все тонкости, как тут же откроется широчайшее поле для стратегических маневров.

Цель — уничтожить робота-противника любым способом, используя заранее написанную программу на специальном языке RW1. Прямого участия в бою — как в каком-нибудь файтинге — вы не принимаете. Ваша задача — запрограммировать своего железного болвана так, чтобы он обладал качествами, позволяющими ему выйти победителем с кровавой (или что там у роботов вместо крови) арены. Помните игру

Робот первый мой

Если хотите начать играть сразу, то вот вам код простейшего робота. Побеждать с таким будет сложно, но играть — вполне реально.

```
% ===== WSIMPLE.RW1 =====
```

```
% Пример простейшего
```

```
% робота с одним глазом
```

```
% и одной пушкой.
```

```
% Запуск: RW1_DUEL.EXE WSIMPLE.RW1
```

```
ROBOT "WinSimple Robot" % название
```

```
COLOR FF0010 % цветовая окраска
```

```
FRONT EYE % сзади глаз
```

```
LEFT GUN % слева пушка
```

```
START:
```

```
ACT FRONT % Смотрим вперед
```

```
IF M1=6 : L1 % Если впереди робот, то
```

```
RIGHT
```

```
ACT LEFT % стреляем
```

```
LEFT
```

```
GOTO START
```

```
L1:
```

```
IF M1=3 : L3 % Если впереди ящик со снарядами, то
```

```
STEP % идём вперед
```

```
GOTO START
```

```
L3: % Если впереди нет ни ящика, ни робота, то
```

```
% это значит, что по направлению движения
```

```
% какая-то преграда.
```

```
IF D==1 : L4 % Если расстояние до нее больше 1, то
```

```
STEP % шагаем вперед
```

```
GOTO START
```

```
L4:
```

```
RIGHT % Если преграда в следующей клетке,
```

```
GOTO START % то поворачиваемся направо
```

```
END
```

задание. Но вместе получается полноценный организм. Смертельно опасный организм.

Удар железной клешни

Бои проходят на специальных аренах, величина которых зависит от количества участвующих. Поле разделено на клетки. Клетка может быть как пустой (по ней может проехать робот), так и занятой каким-либо объектом. Всего таких объектов семь: яма, камень, ящик с патронами, подзарядка, летящий снаряд, сам робот и робот из дружественной команды (цифры от 1 до 7 соответственно). Графика в игре условна — пиксельная вакханалия системы "увидел — меня стошнило". Так что фанатам новомодных эффектов GeForce 4 лучше в игру не соваться. В Robot Warfare главенствует идея. Идея и сила интеллекта.

У каждого робота на теле имеется четыре места для посадки пушек или глаз, а также слот под один радар. Из пушек робот стреляет, глазами он анализирует ближайшую клетку (куда можно поехать, а куда нельзя), а радаром — обнаруживает любой требуемый объект на заданном радиусе. У радара есть один недостаток — при его использовании жизненная энергия стального воина постепенно понижается. На каждое посадочное место можно приспособить целых четыре

N	Robot	Author	SRC	FightsA	WinsA	%	Status
1	KubikRubiBeta1	MadMidge	-	80	56	70.0%	NEW
2	Expert	Vital	-	1280	832	65.0%	-1
3	MYXOMOP 4	JARIK	-	1360	772	56.8%	-1
4	MYXOMOP 2	JARIK	-	1360	763	56.1%	-1
5	Rambo-Pro	Vital	-	1360	755	55.5%	+1
6	MYXOMOP 3	JARIK	+	1280	705	55.1%	-1
7	MYXOMOP	JARIK	-	1200	652	54.3%	-3
8	DieHard Ultra	yurets	-	1360	731	53.8%	-1
9	Parasite	Rainbow	-	960	514	53.5%	0
10	Prisoner	Rainbow	-	1360	727	53.5%	-2

пушки, но тогда робот потеряет в скорости. Если точнее, то будет просто стоять недвижимым и обстреливать проезжающих мимо соперников. Такому воину на арене долго не выжить.

Если забить все слоты глазами — будет обзор на 360 градусов. Очень здорово, но вот на пушки места уже не останется. Придется носиться по арене, надеясь, что соперники поубивают друг-друга, а вы выйдете победителем. Шансов на это... эээ... немного.

Для начала оптимальный вариант — два оружия, два глаза. Позже, когда вы научитесь писать замысловатые скрипты, вы можете поэкспериментировать. Создать, скажем, робота с тремя глазами и одной пушкой. Получить эдакого "Черного Плаща", который станет "резинкой в трусах" оппонентов, будет носиться по арене с огромной скоростью и по чуть-чуть отъедать жизни у противников. Но чтобы ваш робот не попал под обстрел врагов, нужен ОЧЕНЬ умный скрипт передвижения.

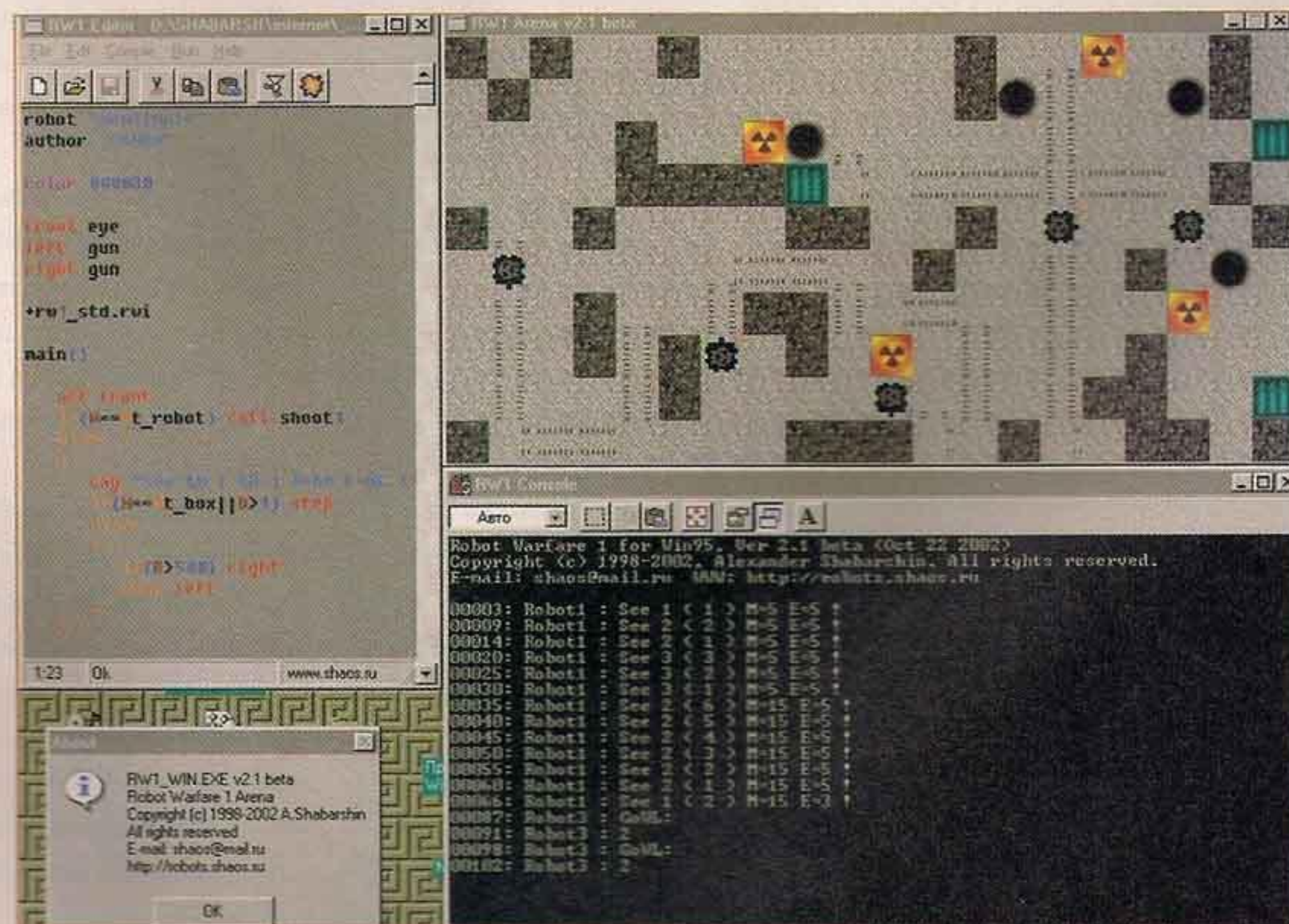
А можно создать робота-крепость. Эдакий Карс в условиях виртуальности. Три пушки, всего один глаз и... Очень мощный скрипт, застав-

ляющий робота постоянно вращаться, чтобы увеличить угол обзора и не попасть под обстрел врага, зашедшего с тыла. Более подробно о нюансах можно прочесть в правилах.

Профи класса А

Ну и, наконец, о том, как поучаствовать в боях. Для того чтобы влиться в мир роботостроения и роботовой войны, нужно скачать клиент с сайта <http://robots.chat.ru> или взять его с нашего комплекта. Изучаете полный список команд языка RW1 и правила игры (собственно, вы их уже и так почти все знаете). Создаете свой скрипт, отправляете созданный код на e-mail создателям, и в кратчайшие сроки ваш робот получит путевку в лигу класса С. Сумеете занять там любое из первых трех мест — будете допущены к сражениям класса В. Самая сложная лига — класса А, там сражаются истинные профессионалы, владельцы роботов с идеально отточенным кодом.

Надеемся, что у вас получится самый умный и самый мощный робот, который с легкостью заткнет за пояс любого другого. Удачных схваток! ■





Андрей Краснов
rusputin@fromru.com

Непрофессиональный взгляд на верстку

ХОРОШИЙ ТОН В

НТМЛ

Сегодня мы поговорим о языке гипертекстовой разметки. Для тех, кто не знает, что это, поясню — об HTML. Учить азам этой науки я не буду — учебников для новичков и в Сети много. Зато расскажу о различных тонкостях и нюансах, которые должны быть известны любому уважающему себя html-кодеру. Должны, но, к сожалению, далеко не всем известны. Прочитав эту статью, вы вряд ли станете профи в HTML. Но получите необходимые знания, чтобы им стать в будущем.

 или <NOBR>

Тег
 означает форсированный (вручную) перенос строки. При верстке веб-страничек этим тегом приходится пользоваться очень часто. Например, для того, чтобы создать немаркированный вертикальный список:

Раз

Два

Три

После обработки этого текста браузером, пользователь увидит:

Раз
Два
Три

Очень удобно создавать вертикальные цепочки из картинок. Линий "склейки" видно не будет, а у пользователя создается впечатление непрерывности графической вставки.

У этого тега есть еще одно применение. Очень часто верстальщики используют его в качестве распорки. Устанавливают пару тегов
 между вертикально расположенными таблицами, картинками или блоками текста. В целом, этот способ позиционирования элементов на странице довольно неплох. Рекомендую к применению.

Парный тег <no> является идеологически противоположным тегу
. Текст (да и не только текст) заключенный в конструкцию <no></no> не переносится на другую строку ни при каких условиях. Рассмотрим простой пример:

(а) Почему А. С. Пушкин писал матерные стишки?	(б) Почему А. С. Пушкин писал матерные стишки?
Неправильно	Правильно

В примере (а) инициалы оторваны от фамилии. Так делать ни в коем случае нельзя. Выходов из подобной ситуации два. Или писать имя и отчество полностью (Александр Сергеевич), или воспользоваться возможностями тега <no> (пример (б)). В HTML код этого участка текста выглядит следующим образом:

Почему <no>А. С. Пушкин</no>
писал матерные стишки?

Перевести текст, заключенный в тег <no>, на другую строку все-таки можно. Сделать это можно опять-таки с помощью тега
. Так что в борьбе "
 или <no>" верх одерживает
!

" " или ?

В спецификации HTML указано, что два и более пробелов, стоящих подряд, не будут учитываться браузерами при формировании итогового изображения. А ведь нередко нужно оставить какое-то место пустым, не прибегая при этом к махинациям со свойствами таблицы или всяким прозрачным gif'ам. На помощь приходят спецсимволы. И из их числа. Еще его называют неразрывным пробелом. Он играет роль простого пробела, с одной лишь разницей — "разорвать" его нельзя. Поясню: если поставить этот символ между словами, то браузер "подумает", что это одно слово, и перенесет всю конструкцию на следующую строку. Вернемся к нашему примеру:

Почему А. С. Пушкин
писал матерные стишки?

Зритель увидит примерно то же самое, что и в примере (б).

Помимо инициалов, неразрывный пробел используется внутри сокращений: "т. д.", "т. п.", "т. е." и прочих. Между знаками "№" и "§" и числами, к ним относящимися (например, № 1). Между числовыми значениями и единицами измерения (1 Мб). Также неразрывный пробел используется для отделения версий программ от названия. Например, Windows 98 или Windows XP.

Еще одна немаловажная деталь. Так как неразрывный пробел все-таки является символом, то можно смело менять его кегль (жирность, наклон). В результате, будет ме-

няться отделяемое им расстояние. По умолчанию кегль равен основному размеру шрифта на странице. Поэтому я не рекомендую использовать этот символ для "распорок". Все-таки, шрифты это такая штука, которая неизвестно как себя поведет на компьютере пользователя.

АС Пушкин — книжка про летчиков

Начинающие веб-верстальщики довольно часто делают ошибку в написании инициалов. Казалось бы, совсем несложный элемент. А как только его не коверкают:

А.С.Пушкин (без пробелов)

А.С. Пушкин (пробел перед "Пушкин")

Пушкин А.С. (все наоборот)

Александр Сергеевич П. (сократили не то, что нужно)

...и еще около десятка различных вариантов. Самым забавным мне кажется: А. Пушкин С. Вот и понимайте, как хотите.

А ларчик просто открывался. Требовалось всего-то запомнить пару правил:

1. Инициалы — не аббревиатура. Не стоит прижимать Имя к Отчеству, а Имя с Отчеством к Фамилии. "Дайте простору" (но не больше одного пробела).

2. Фамилия неразрывна с Именем и Отчеством. Поэтому, как и в первом примере, следует следить за корректностью построения слов.

Теперь немного практики. Как же добиться желаемого эффекта? Во-первых, использовать опыт предыдущего примера. Во-вторых, помнить, что сначала идет И., затем, через неразрывный пробел, О., и лишь потом, через тот же самый , идет Ф. И никак не наоборот.

В последнее время мне часто попадаются на глаза книги, где в заголовках пишут И.О. Фамилия. То есть с одним пробелом между Именем-Отчеством и Фамилией. Не берусь спорить о корректности этого метода. Мой вам совет, придерживайтесь консервативных, классических норм. Ваши работы от этого ничего не потеряют, а наоборот, приобретут профессиональный и "ухаженный" вид.

Тире или дефис

Наверняка вы знаете разницу между дефисом и тире. С пунктуационной точки зрения, ничего общего между тире и дефисом нет. Как знаки препинания в предложении, они выполняют совершенно разные функции. Единственное, что у них общее, это начертание. И то — дефис значительно короче. Тире же бывает двух видов: длинное и короткое. Первое служит для отделения одной части сложного предложения от другой. Вставить длинное тире можно числовым значением — или мнемонической подстановкой —. Второй вид тире служит для "стягивания" числовых значений (– или –). Например, года: 2002-2003. Кстати, такие пары не вредно заключать в тег <no><no>.

Теперь о дефисе. Этот знак препинания ставится в сложных словах и выражениях (красно-белый или вице-президент). Вставляется без помощи каких-либо подстановок — прямо с клавиатуры.

Из-за того, что в некоторых шрифтах напрочь отсутствуют разновидности этих знаков препинания, верстальщики начали ошибочно заменять нужные им тире на дефисы (знак минус также очень часто заменяется дефисом, а это неправильно).

Верстайте правильно, читатели это оценят.

Кавычки как национальная особенность

С кавычками дело обстоит гораздо сложнее и, что называется, запущеннее. Мало кто точно знает, где какие нужно ставить. Давайте разберемся.

Итак, существует четыре типа кавычек: <<елочки>>, "лапки", "английские двойные" и 'английские одинарные'. В русских текстах традиционно применяются "елочки". В английских текстах используются "английские двойные". Чтобы обозначить вложенные кавычки, очень часто применяют смесь типов кавычек. Так, к примеру, для "кавычек внутри кавычек" в русском тексте используют "лапки". В английском языке для обозначения внешних кавычек используют "английские двойные", а для внутренних — "английские одинарные".

Не стоит также забывать мнемонические (на данный момент самые надежные) подстановки: «(*)”, «(&sub1)”, «(*)”, «(*)”, «(&sub1)” и «(*)”.

Еще один немаловажный нюанс. Как быть с форматированием текста (цвет, жирность, наклон и прочее)? Довольно простой, надо сказать, вопрос. Никакое форматирование текста не касается кавычек (это **"жирный"** текст), если только весь текст не выдержан в едином стиле (к примеру, **"это жирный красный текст"**).

А вот со знаками препинания все просто. В русских текстах принято выносить все знаки за "кавычки"! В английских же, наоборот, **"вносят!"**

Другой АЛТерна- тивы нет

Теперь немножко углубимся в дебри HTML. Думаю, о свойстве `alt` тега `` знают все. Чего только не говорили о нем, чего только не писали... В целом, я придерживаюсь теории, что этот параметр должен быть внутри каждого тега ``. Но стоит ли его каждый раз чем-то заполнять? Вот тут сразу становится видно, кто подходит к делу с умом, а кто еще с чем-то. Пустовать этот параметр не должен в трех случаях. Первый, если на картинке имеется текстовая информация (например, пункт меню, логотип, кнопка). Ее следует продублировать в поле `alt`:

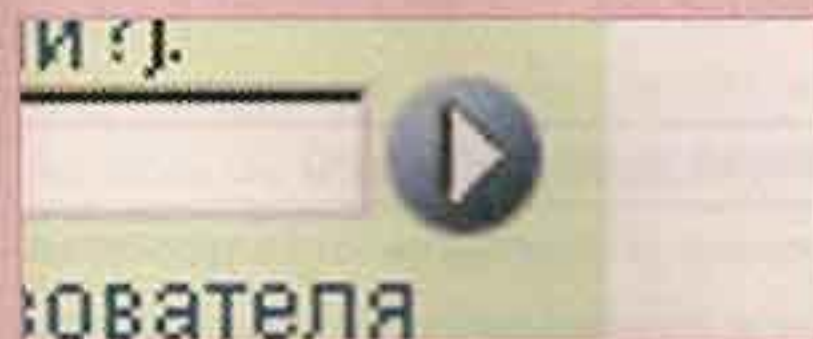


▲ С включенной графикой...

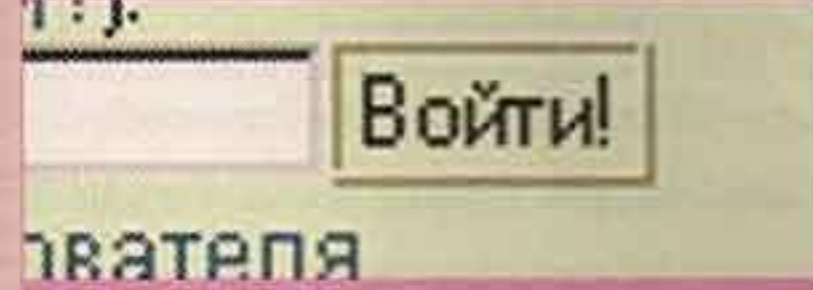


▲ ...и выключенной графикой.

Второй, если текстовой информации нет, но она подразумевается (кнопки *GO* или *Вперед*).



▲ С включенной графикой...



▲ ...и выключенной графикой.

И третий, когда графическая вставка имеет свое название. Или если картинка предназначена для отдельной загрузки пользователем — тогда в поле alt следует

указывать точный путь к графическому файлу. Аналогично следует поступать, если картинка играет роль ссылки. Только прописывать нужно будет путь к конечному файлу.

Проверьте себя

<http://test.specialist.ru> —
 рекомендую пройти на этом
 сайте тест на знание HTML
 4.0. Если честно, результаты
 отрезвляют. До прохожде-
 ния этого теста я думал, что
 знаю HTML на все сто...

К значению параметра `alt` нужно относиться серьезно. В случаях, не перечисленных выше, заполнять этот параметр не надо. Повторяю: не надо! Особое внимание хочу обратить на популярные распорки `gif 1x1`. Не надо ничего писать в поле `alt`. Просто оставьте его пустым — `alt=""`.

Информация к размышлению

www.design.ru/kovodstvo/ — РУ/ководства Артемия Лебедева. Рекомендуется к регулярному чтению. В дополнение — море другой полезной информации.

Главное, никогда не забывайте вносить этот параметр. Пусть он даже будет "пустой". Это важно, так как при выключенной графике браузеры автоматически вставляют слово *"Рисунок"* на место alt-текста. И это не есть хорошо. Сами посмотрите, тот же самый gif размером 1 на 1 пиксель растягивается до габаритов 80 на 10 пикселей. Подобные курьезы способны напрочь отбить у пользователей желание посещать вашу страничку. Так что держите ухо востро и alt наготове.



Теперь, ради тренировки, откройте HTML-код вашей домашней странички и в соответствии с тем, что вы прочитали в статье, подправьте ее. Выглядеть она будет на порядок лучше.

Надеюсь, я смог вас обучить некоторым важным нюансам профессиональной HTML-верстки. Будут предложения по продолжению... пишите. Как говорится, `</html>`.

P.S. При написании статьи были использованы материалы из "Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова", "Символ-Плюс", 2001 г. ■

ИНТЕРНЕТ-КАРТА "ЭКСТРА"

• БЫСТРО

НАДЕЖНО

— **ВЫГОДНО**



БУДНИ •

ВЕЧЕРОМ (с 18:00 до 24:00) — 0,80 УЕ/час

НОЧЬЮ (с 00:00 до 09:00) – 0,25 УЕ/час

ВЫХОДНЫЕ •

(С 09:00 СУББОТЫ ДО 09:00 ПОНЕДЕЛЬНИКА)

НОЧЬЮ (С 00:00 ДО 09:00) — 0,25 УЕ/ЧАС

В ОСТАЛЬНОЕ ВРЕМЯ (С 09:00 ДО 24:00) – 0,60 УЕ/ЧАС

- СПЕЦИАЛЬНЫЙ МОДЕМНЫЙ ПУЛ !
- БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ !
- ТЕСТОВЫЙ ВХОД !
- ЦЕНЫ С УЧЕТОМ НДС !

ПРИОБРЕТЕНИЕ И БЕСПЛАТНАЯ ДОСТАВКА КАРТ:

ТЕЛ.: (095) 777-2477, 777-2459.

WWW.ELNET.RU

ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ

ЛИЦЕНЗИИ МИНСВЯЗИ РФ: 19645, 11188, 14552, 15606, 15607

Интересное в сети

*** www.dedmoroz.ru

Это виртуальное представительство Деда Мороза в Интернете. На сайте можно познакомиться с новогодними рецептами блюд. Рекомендую всем обратить внимание на раздел с новогодними историями. А также скачать несколько программ, которые подготовят ваш компьютер к предстоящему празднику. И не забудьте послать свой привет товарищу Морозу.

*** www.happy-new-year.ru



Сайт "Новогодние страницы Деда Мороза". Здесь можно почтить о новогодних традициях в разных странах, новогодние стихи. А также ознакомиться с полезными советами от самого Деда Мороза, с различными историями, случившимися во время праздника, и, конечно, с рецептами. Также с сайта можно пригласить к себе Снегурочку и Деда Мороза. Ух, что они будут вытворять у вас в квартире... Отставить думать всякие пошлости! Вытворять будут исключительно пристойности. Разумеется, не за бесплатно. Посещать всем в связи с предстоящим празднованием Нового Года.

www.autotransinfo.ru/tc.php

Архивная и архивная ссылка для автомобилистов. Сервис для определения расстояния и времени перемещения из одного города в другой при помощи автомобиля. Вы вводите названия 2 городов и получаете желаемый маршрут, который содержит следующую информацию: города, через которые предстоит проехать; качество дороги от одного города до другого; средняя скорость; и время в пути на этих участках. И работает сайт быстро. Рекомендую.

www.kontrreklama.go.ru

Вас достала реклама по телевизору? Конечно, достала, не сомневаюсь. Раз так, то отправляемся на сайт "Контрреклама", который как раз и предназначен для сопротивления тотальному воздействию телерекламы. Там вам объяснят, каким образом дураят нашего брата (сестру и даже тещу) и как от всего этого защищаться (от засовывания головы под подушку до самозомбирования с благородными намерениями). Здесь приводятся четкие и конкретные советы,

как сделать так, чтобы избавиться от навязчивого воздействия рекламы. Советы, кстати, вполне правильные и логичные, хотя лично я сомневаюсь, чтобы это помогло, потому что практически все телезрители и так ненавидят рекламу и относятся к ней весьма скептически. Хотя... ведь именно благодаря рекламе подавляющее большинство "не дает себе засохнуть" и начинает свой день "с потрясающего ощущения свежести чая "Липтон".

www.askme.ru

На сайте можно задать вопрос и получить ответ по любой из представленных тем, а их там немало. Создатели попытались охватить все стороны жизни человека, от религии до мобильной связи. Отвечают на вопросы сами пользователи, некоторые из которых возведены в ранг экспертов. Мнение эксперта авторитетно. Только потому, что он эксперт. Кроме того, здесь (в отличие от остальных экспертных узлов) эксперт может получать различные подарки от спонсоров за свой нелегкий труд.

<http://laden.elk.ru>

Все о террористе номер один в мире. То есть об **Осаме бин Ладене**. Тут вы найдете биографию главного врага США, его фотографии. Естественно, присутствуют новости, так или иначе связанные с бин Ладеном. А вот игры на сайте... В общем, нужно, чтобы справедливость восторжествовала, а террорист был наказан. Но черного юмора — тонны.

www.battlebots.com



Ресурс посвящен такому виду спорта, как бои роботов. Да-да. Существует подобный вид спорта. В живую я их не видел. Только по скриншотам с сайта. В моем мозгу возникает такая картина. Крики, свист улюлюканье болельщиков. На арене вдруг раздается скрежет металла. Искры. Очередной механический монстр остается без движения.

Регулярно среди механических машин выбирают лучшие. На сайте можно найти график предстоящих турниров, пособие по созданию

своих роботов, а также список и фотографии победителей. Вы не представляете, какие только механические роботы бывают. Годзилла против Кинг-Дональда — супер!

www.skazka.com.ru



Сказки. Наверное, каждый любил их читать и слушать в детстве. Именно этим произведениям литературы посвящен сайт, располагающийся по вышеприведенному адресу. На этом ресурсе можно прочитать произведения разных народов, сказки для взрослых, для детей. По заверениям владельца сайта, разных сказок тут свыше 3-х тысяч. Так что будет что почитать на выходных самому и детям.

www.korova.ru/humor/cyborg.php

Опасайтесь! Киборги среди нас. Чем раньше вы сможете обнаружить и уничтожить киборга, тем больше шансов у человечества выжить. На этой страничке можно выяснить, киборг ли ваш сосед. Для этого нужно просто ввести его имя и... Вы узнаете всю правду о нем. Я тут выяснил, что половина редакции "Игромании" — киборги! И я сам — **КОНСТАНТИН** — Клонированная Оборонительная Нейросеть с Самовосстанавливающимся Трансформированным Аннигилятором для Непрерывного Террора и Интенсивного Нападения.

www.opohmel.ru

Все о выпивке. Почтаете алко-новости, посмеетесь над смешными историями, даже сможете найти адреса Интернет-магазинов, где сможете приобрести водку или другой алкогольный продукт. Отдельный раздел — гордость ресурса — "Повод выпить". Там собрано огромное количество праздников. Заходите, не пожалеете... Если, конечно, не будете перебарывать.

<http://horrors.r2.ru>

Многие из вас читали Эдуарда Успенского и помнят разные "страшилки" из "Страшной повести для бесстрашных пионеров". Американские фильмы ужасов и в подметки им не го-

Разве может какой-нибудь "Крик" сравниться с историей про черный-черный гроб, черный-черный череп и остальные "девайсы" черного цвета. Да никогда в жизни! Кстати, а вы помните хотя бы одну детскую страшную историю, услышанную в пионерском лагере? Что, не помните? Тогда советую отправиться на данный сайт, после посещения которого вы сможете напугать, например, своего начальника так, что он немедленно изменит вам зарплату... правда, не берусь прогнозировать, в какую сторону.

www.wed.ru

Молодожены	Начало
Иван и Анна	1400
Александр и Ирина	1400
Василий и Анна	1405
Сергей и Катерина	1405
Николай и Екатерина	1405

Мы счастливы приветствовать Вас в новом и единственном Дворце Виртуальных Бракосочетаний! Надеемся, визит к нам в гости изменит Вашу виртуальную жизнь. Если же уже посетили виртуальный Амур, а его золотая стрела сразила Ваше сердце, породив самое прекрасное чувство в мире - Любовь, то судьба привела Вас к нам не случайно! Как прекрасен венец этой Любви - Брак, пусть даже виртуальный! Берите возлюбленных и скорее сюда, в наш Храм Любви! Вы не будете считать недели и дни, в ожидании свадьбы: просто подайте заявление, назначьте удобное Вам время, и спустя минуты любимый человек будет Вашим виртуальным супругом. С 12 июля 2000 виртуально обвенчалась уже 41086 пар, присоединяйтесь и Вы!

Желаем удачи и счастья в предстоящем виртуальном браке!

Не секрет, что в последнее время знакомства с помощью Интернет становятся все более и более популярными. Теперь же в Сети можно не только познакомиться, но и пожениться. Правда, пока лишь виртуально. Процедура виртуального бракосочетания проста. Выбираете день и время своей свадьбы и сообщаете об этом во дворец виртуальных бракосочетаний, то есть на сайт. Затем в назначенное время являетесь туда, естественно, не забыв пригласить и возлюбленную/возлюбленного, а если даже и забудете — сервер напомнит, выслан предварительно вам обоим приглашения. Ровно в назначенный час начнется процесс вашего бракосочетания, процедура проходит... Хотя — пусть это станет для вас приятным сюрпризом. За 2 года сервер обвенчал более 37 тысяч пар! Тут уж поневоле задумаешься о необходимости срочного создания виртуальных родильных домов.

www.louvre.fr

Виртуальный французский музей — Лувр. Сайт насыщен информацией: график выставок в реальном Лувре, история музея, история мировой культуры. Отдельного упоминания заслуживает раздел Collections. Здесь лежат фотографии экспонатов. Причем каждая из фотографий существует в трех степенях увеличения. Можете совершить виртуальную прогулку по залам музея. Для организации этих экскурсий используются видеоролики.

www.hermitage.ru



Наверное, самый известный музейный сайт в России, удостоенный Интел Интернет премии. Здесь можно совершить виртуальную экскурсию по музею. Причем это не статичные видеоролики или картинки, а интерактив. Можно легко просмотреть панораму залы, подойти к экспонатам поближе. На ресурсе есть отдельный раздел — "Виртуальные выставки", где можно увидеть произведения искусства, которые в силу своей ценности и древности только иногда становятся доступными для посетителей реального Эрмитажа. Здесь есть и цифровая коллекция с фотографиями экспонатов, снабженная уникальной функцией поиска. На этом поиске стоит остановиться поподробнее. Очень часто человек без специального образования приблизительно помнит, как выглядит картина, но вот автора и год создания — уже нет. Система поиска сможет найти картину примерно по такому описанию: "там мужик с палкой стоит возле во-о-от такого большого дерева". Естественно, вы еще можете ознакомиться с историей музея. В плане технической реализации и дизайна — "наши" лучше всех иностранных музеев.

*** http://mult.ee

Как-то раз я решил в очередной раз зайти на сайт Масяни. Набирая в адресной строке браузера адрес сайта (<http://mult.ru>), допустил ошибку. А в результате попал на великолепный эстонский сайт. Там находится гигантское количество flash-игр, роликов, анимаций. Все хорошо структурировано по категориям. Каждый ролик в каталоге снабжен скриншотом и описанием. Новогодние мульты там тоже есть...

http://pbem.h1.ru

Один из самых лучших ресурсов Рунета, посвященных играм по переписке. Список PBEM-игр, их правила, адреса различных серверов (по большей части — русскоязычных), различные файлы для любителей игр по переписке. И, наконец, форум. Все это лежит на сайте под названием "Междумирье".

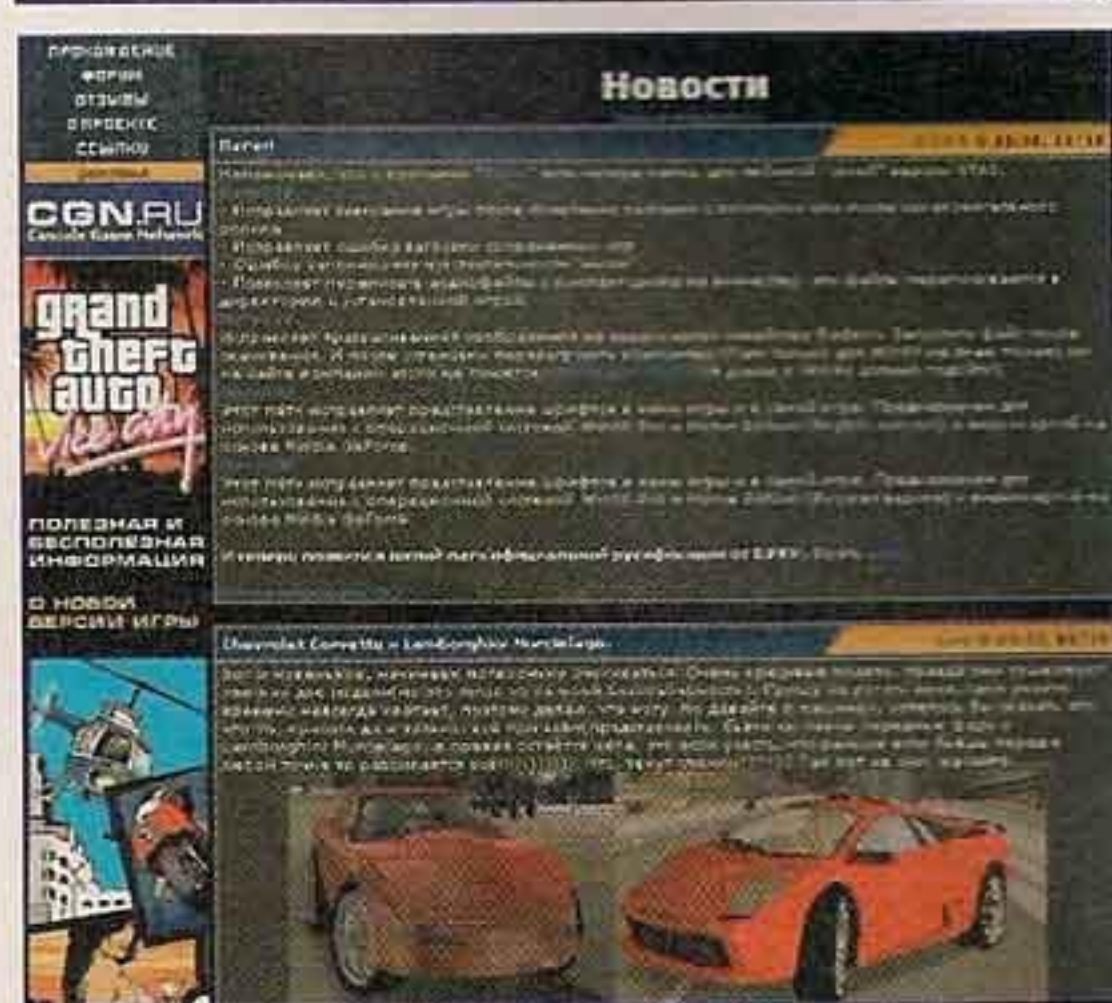
http://icewinddale.narod.ru

Icwind Dale Russian — неофициальный фанатский сайт игр Baldur's Gate и Icewind Dale. Тут публикуется много информации: новости из мира RPG, союжены игры, советы, различные полезные файлы для игр на движке Infinity. Любители ролевых всех стран, объединяйтесь!

www.gta3.com

А это уже англоязычный ресурс по все той же GTA 3. Наверное, самый крупный сайт в Сети по игре. Здесь можно прочесть историю создания игры, обзоры игры от ведущих игровых ресурсов паутины, большое количество справочной информации, советы, трюки. Ну а при неплохом знании английского языка можно оставить свое сообщение на форуме и пообщаться с другими фанатами игры в чате.

www.gta3.ru



Сколько времени я потратил на GTA 3... Бессонные ночи, десятки и сотни сбитых пешеходов, десятки угнанных машин. Вышеназванный сайт полностью посвящен аркадным играм серии GTA и в частности — GTA 3 и GTA: Vice City. На сайте можно найти большое количество статей, советов, модов, скинов, машин, трейнеров. Здесь есть интересный раздел — "Скриншот недели", где выставляются самые смешные, необычные скриншоты посетителей ресурса. И не забудьте познакомиться со скриншотами и описанием грядущей Vice City. На сайте есть форум. Форум под названием GTA 3: MOSCOW. Здесь собрались те люди, которые занимаются созданием оригинальной модификации для GTA 3. Действие этой модификации будет происходить в России, в Москве. Для фанатов игры сайт просто обязателен к посещению.

www.analizfamili.ru

Как вы думаете, какие ассоциации рождает в голове незнакомого вам человека ваша фамилия? Предлагаю заглянуть на сайт, где вам все объяснят. Оказывается, что "каждый звук человеческой речи обладает определенным подсознательным значением. Для русского языка эти значения в свое время определил советский ученый, доктор филологических наук Журавлев А.П. В результате его докторской диссертации были определены качественные характеристики каждого звука русской речи, что позволяет оценивать влияние звуков на психическое состояние человека". На этом сайте, воспользовавшись компьютерной программой анализа, вы бесплатно можете определить, какими подсознательными значениями обладает фамилия, имя или псевдоним человека. Или какое влияние на людей оказывает название вашей организации, магазина, торговой марки. ■



Новый Год — на носу. Толчется на кончике органа для захвата воздуха из внешней среды. Иногда щиплет за него легким морозцем. В самом ближайшем будущем обещал ударить такими холодами, что и дух захватит, и душу в пятки уронит... да и сам нас размозжит. А пока, в качестве разогрева (где-то здесь есть каламбур, надо только понять, где), сыплет замечательными играми. Снега, правда, и в них не слишком много, зато отменного драйва и оригинальных авторских находок — хоть отбавляй. Отбавлять мы не станем, а вот прибавить к уже имеющимся находкам еще несколько секретных возможностей поспешим. Встречайте! Новогодняя пастораль...

В No One Lives Forever 2 мы облегчим Кейт Арчер прохождение самых сложных миссий. Только не забывайте отключать коды на миссиях попроще, иначе играть будет совсем неинтересно.

Mafia вышла уже довольно давно, но покажите мне геймера, который до сих пор — пускай в десятый раз — не проходит эту игру. ТАКОЙ атмосферы нет даже в GTA 3. Тихо, почки, почки не трогайте, они дороги мне как память. Это в игре можно лупцевать врагов хоть в пах бейсбольной битой. Впрочем, иногда и им удается зацепить вас. На этот случай у нас для вас припасена пачка кодов, дающих главному герою бессмертие. Но настоящие мафиозные приколы ожидают вас в Easter Eggs. Хотите укушаться в зюзу — не вопрос. А полетать на спортивном каре — еще проще.

Сбылась мечта всех поклонников киллерского искусства. Мы с вами не в Америке, у нас снайперы-маньяки по улицам не разгуливают, так что быть политкорректными ни к чему. Продолжаем играть в Hitman 2: Silent Assassin. Но уже с возможностью неограниченного сейва. Только не говорите, что вы не мечтали об этом. Все равно не поверим.

На правах бесплатной рекламы у нас в "КОДексе" отечественная игра Pucha. Случайно наткнулись на нее в Сети и полюбили всей геймерской душой. А души, как известно, у геймеров ой какие глубокие. У некоторых даже бездонные. Разработчикам Pucha удалось записать в 2.5 Мб кода фантастическую графику. Туда же они вместили динамизм. А для того, чтобы мы не расслабились, приправили все это хорошей порцией оригинальности. Кстати, в "Игровых ресурсах" вас ждет несколько советов, как сделать из Pucha свою игру.

В игре С.В.И.Н. мы в новогоднюю ночь засадим поля морковью. Ведь с точки зрения разработчиков этой классной стратегии, морковки просто не может быть много. А всем любителям пиратщины сообщаем, что коды работают только на официальной локализации от "1С". Так сказать, выкусите-ка!

И самое интересное. Bandits Phoenix Rising. В рамках "КОДекса" мы припасли для вас столько интересного, что потянет на небольшую статью во "Вскрытии". Легким движением виртуального скальпеля на операционном столе оказались не менее виртуальные внутренности этой хитовой игры.

Оставайтесь с нами и после Нового Года. Как только очуемся от празднования, порадуем вас еще более интересными материалами. По секрету сообщу, что в следующем номере мы собираемся опубликовать еще один материал по "пасхальным яйцам" в офисных приложениях (с момента публикации прошлой статьи накопилось много новых интересностей).

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Для их применения не требуется каких-либо программ. Коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Имейте в виду, что иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Beam Breakers

Для получения доступа к кодам и горячим клавишам необходимо изменить файл конфигурации config.ini, который находится в корневом каталоге игры. В подразделе [settings] необходимо добавить следующие строки:

ActivateGameCheat=1
ActivateCheatDebugKeys=1

Теперь в игре доступны следующие горячие

комбинации клавиш:

Ctrl+Alt+G — неуязвимость;
Ctrl+Alt+O — бесконечные турбоускорители;
Ctrl+T — быстрая победа в миссии;
Ctrl+W — медленная победа.

Также существуют специальные комбинации для встроенного игрового дебаггера:

Ctrl+Alt+M — сбросить все сообщения помощи во время игры;
Ctrl+Alt+E — установить скорость врагов в игре;
Ctrl+Alt+D — увеличить коэффициент повреждений оружия.

Disciples II: Dark Prophecy

Для того чтобы войти в консоль, нажмите во время игры Enter и в появившемся окне вводите:

moneyfornothing — дает 9999 единиц денег и маны;
borntorun — дает всем максимум movement point'ов;
help1 — полностью вылечивает всю команду;
wearethechampions — позволяет немедленно выиграть миссию;
loser — то же самое с точностью до наоборот;
herecomesthesun — открывает всю карту;
paintitblack — скрывает невидимые части карты;
givepeaceachance — заключает перемирие со всеми нациями;
badtothebone — а этот код создает прецедент для войны со всеми сразу;
cometogether — альянс со всеми нациями;
jump — повышает уровень каждого бойца команды;
stairwaytoheaven — аналогично предыдущему пункту.

Mafia

К сожалению, на момент сдачи в печать прошлого номера кодов к этой замечательной игре еще не было найдено. Сейчас — пожалуйста, берите и пользуйтесь, только прежде чем прописывать код, откройте окно ввода, нажав Shift +.

BADGANGSTERS — режим неуязвимости.

DEADGUNS — дает все оружие и полный боезапас.

Не случайно вышестоящие коды были написаны БОЛЬШИМИ БУКВАМИ. Ими и надо вводить любой код.

No One Lives Forever 2

Продолжение нашумевшей некогда игры про обворожительную шпионку Кейт Арчер. В графическом исполнении движка LithTech 2.0. Говоря геймерским языком, девушка стала еще красивее, модельки — менее угловатыми, ландшафты — красочнее. Удивительно, но коды с предыдущей версии игры почти не изменились.

Вводятся следующие коды в консоли, которая вызывается по умолчанию клавишей T.



▲ Long live Soviet Union!!!

god — не нуждается в пояснении. Правда, код иногда глючит, так что для верности проверьте. Заставьте какого-нибудь врага в вас выстрелить, если ничего не произошло — смело бегите напролом в гущу событий.

armor — максимальная броня.

health — максимальное здоровье.

guns — дает все оружие.

ammo — полный боекомплект.

poltergeist — режим призрака коммунизма.

maphole — прыжок через уровень.

skillz — добавляет очки опыта. Те, которые можно распределять по способностям.

pos — выводит координаты текущего местоположения.

build — полная информация о версии игры.

ШЕСТНАДЦАТИРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатирчных кодов необходима программа Magic Trainer Creator. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по Magic Trainer Creator, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются трейнеры (исполняемые программки на базе шестнадцатирчных кодов).

С.В.И.Н.

Чтобы разорять богатые морковные поля кроликов или, наоборот, отбиваться от свиных агрессоров, необходимы ресурсы. Морковки! А количество их можно найти по адресу 0ABE85B0. Адрес работает только в "арселе", то есть на экране, где вы покупаете технику перед очередной миссией. Код проверен на лицензионной русской версии игры от компании "1С", за некорректную работу кодов в пиратских версиях игры мы никакой ответственности не несем.

Disciples II: Dark Prophecy

Откройте сохраненную игру в любом шестнадцатирчном редакторе. По контекстному поиску ищите слово Bank. В нескольких адресах за ним должны быть последовательности примерно такого типа:

Gxxx — это ваши золотые деньги в количестве xxx;

Rxxx, Yxxx, Exxx, Wxxx — это ваша мана разных видов в количестве xxx.

Изменять значения можно до 9999, больше — не рекомендуется.

Hitman 2: Silent Assassin

На этот раз коды для полной версии игры. Напомню, что коды для бета-версии были опубликованы в одном из предыдущих номеров. А теперь расскажу, как получить возможность сохранять свою игру бесконечно много раз. Для этого надо в любом шестнадцатирчном редакторе открыть файл hitman.exe, что в корневой директории игры. Теперь ищите адреса и изменяйте прописанные значения на значения, указанные в скобках:

00103042: 4F (90)
00103043: 42 (90)
00104617: 8B (BF)
00104618: BE (01)
00104619: 45 (00)
0010461A: 02 (00)
0010461C: 00 (90)

Напоминаю о необходимости создания резервной копии файла на тот случай, если у вас что-либо не будет работать после произведенных манипуляций. И еще, данный чит проверен только на оригинальной английской версии игры. Если у вас версия "made by Russian pirates", не жалуйтесь.

Пуча

А на эту свободно распространяемую по Сети игру я наткнулся на сайте www.freeware.ru. Не описать ее я не могу, так как это один из самых лучших российских проектов с полной трехмерной графикой, который весит всего 2.5 мегабайта! Причем имеется поддержка трехмерных ускорителей и разрешения экрана до 1280x1024. Да ладно, что я говорю, смотрите скриншот и ловите адресок для редактирования количества набранных очков — 004F394C.



▲ Вот она, настоящая Пуча!

The Labyrinth Plus! Edition

Игра из комплекта Microsoft Plus for Windows XP попала ко мне совершенно случайно. Она была установлена вместе с указанным пакетом обновления для последней операционки от дяди Билла. Про саму ось и про сам пакет говорить в этом разделе как-то странно, а вот адресочек для игры подкину. Если вы хотите иметь бесконечное количество шаров для прогона их по бесконечным лабиринтам, заморозьте значения по адресам 00AB44C4, 0188AC80, 01B4602C. Теперь можете играть сколько душе угодно и ставить рекорды, а потом показывать друзьям, как вам удалось пройти последний уровень меньше чем за минуту.



▲ Пусть вас не пугает форма этого "мячика". По своим свойствам это стопроцентный шар!

усмотрение. Музыка — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Bandits Phoenix Rising

Гонки со стрельбой? Хит! В корневом каталоге игры лежит файл `bindings.xml`, который при открытии стандартным "Блокнотом" дает информацию о предустановленных клавишах и их функциях. Все последующие файлы с данным расширением тоже открываются стандартными средствами.

<Каталог игры>\Url — ссылки на официальные ресурсы и страницы технической поддержки.

<Каталог игры>\Data\Ai — коды искусственного интеллекта врагов, объектов и компьютерного наведения вашего собственного транспортного средства. Все

подвергается изменению. Сделайте противников под стать себе. Надеюсь, для этого не придется снижать уровень AI...

<Каталог игры>\Data\D3d — в файле типа xml, содержащемся в этой папке, есть варианты "растяжки" экрана. Можете поэкспериментировать для получения полноэкранных мультвставок в игре.

<Каталог игры>\Data\Dialog — разбитые по подпапкам реплики персонажей. Папки названы по именам соответствующих героев и юнитов.

<Каталог игры>\Data\Effects — папка, содержащая звуки взрывов и прочих эффектов игры.

<Каталог игры>\Data\Graphics\Fonts — папка с игровыми шрифтами.

<Каталог игры>\Data\Interface — текстуры интерфейса, маркеров и прицелов.

<Каталог игры>\Data\Maps — карты и текстуры объектов к ним.

<Каталог игры>\Data\Menu — элементы меню и их текстуры.

<Каталог игры>\Data\Movies — видео из игры в

формате avi.

<Каталог игры>\Data\Music — музыка, используемая в игре, в формате mp3.

<Каталог игры>\Data\Pro-files — различные файлы настроек. Все файлы открываются и изменяются. Подробнее об одном из них чуть позже.

КРЕЙЗИ ДРЕЙК



ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

eGames

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

© 2001 Greenstreet® Software Limited. © 2001 eGames, Inc. © 1999 One Reality Software. All rights reserved.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. При помощи специальных программ все это богатство можно извлечь из недр игры и использовать на свое



<Каталог игры> \Data \Sound — звуковое сопровождение и все, что связано с питанием звуковой платы непосредственно в игре.



▲ Полный боезапас, максимум брони и все миссии в свободном доступе.

Вернемся к одному из файлов в папке Profiles. А именно, рассмотрим возможности редактирования на примере файла garage.xml. Открываем его стандартным "Блокнотом". В нем содержится информация о доступных в гараже видах вооружения и амуниции перед каждой миссией. Так, для того чтобы получить все оружие прямо на первом этапе, в подстроках с названием Mission 01 следует изменить все значения "no" на "yes". Все, теперь можно наслаждаться разгромом всех и вся, не проходя игру.

Mobile Forces

Клон Counter-Strike. Не самый удачный. Единственное новшество — возможность захвата и использования техники. Правда, это было и в самом "Страйке" на некоторых картах. К сожалению, игра представляет собой последнюю стадию надругательства над движком Unreal'a. Тут разработчики подошли к вопросу с растущими из естественных отверстий конечностями. На это — увы. Но ввиду того, что других замен C-S пока нет, и в MF можно пару вечеров порубиться. Некоторые уровни довольно интересны.



▲ У парня с пистолетом против моего джипяры просто нет шансов!

<Каталог игры> \Extras — файлы установки специальных средств для игры по сети (чтобы не лезть на диск по десять раз).

<Каталог игры> \Maps — немногочисленные карты игры, которые открываются установленным вместе с игрой редактором.

<Каталог игры> \Music — музыка игры.

<Каталог игры> \Physics — физика игры с редактором взаимодействия объектов.

<Каталог игры> \Sounds — звуки из игры в знакомом по Unreal'у формате uax.

<Каталог игры> \System — системные файлы.

<Каталог игры> \Textures — текстуры игры в тоже не менее знакомом по Unreal формате utx.

No One Lives Forever 2

<Каталог игры> \Movies — видеофайлы игры в формате bik.

<Каталог игры> \Profiles — профили игроков.

<Каталог игры> \Save — ваши сохраненные игры.

В корневом каталоге игры лежат скриншоты, сделанные в игре по горячей клавише, некоторые файлы помощи и ссылки на веб-ресурсы.

Persian Wars

В папке sauvegarde, что лежит в корневом каталоге игры, найдите файл (или файлы) с названием sauvegarde0x, где x может принимать значения от 1 до 10. Откройте этот файл стандартным "Блокнотом" и в первой строке, не отступая и не перепрыгивая на новую строку, наберите 999999. Теперь в игре у вас будет 999999 динаров.

Pucha

Игра хороша еще и тем, что на ее примере можно просто и быстро научиться форматировать ресурсы игры — текстуры и звуки — без риска что-либо сломать. Очень хорошее учебное пособие для начинающего модмейкера.

В основной директории игры лежат файлы с названиями highscores.dat и settings.cfg. Их можно редактировать стандартными средствами. В первом лежит "горячая десятка" самых крутых пучинистов. А во втором — настройки игры с достаточно детальной помощью для изменения их.

<Каталог игры> \Menu — текстуры и элементы меню.

<Каталог игры> \Sound — звуки игры.

<Каталог игры> \Texture — текстуры самой змейки, игрового поля и других объектов.

Делайте из игры свой маленький шедевр. Только потом автор просит вас не продавать это под видом своего продукта.



В данной рубрике рассматриваются игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

Formula 1

Данные коды вводятся в виде названий для ваших сохраняемых игр.

Muzfrank — изменяет голоса дикторов во время гонки.

Ashcakes — гонки в жерле вулкана а-ля Lava mode.

Speedy — открывает дополнительную трассу. Но, кроме введения кода, нужно еще начать игру в режиме Quick race, а затем закончить ее.

Heavy Gear

Игра, которую многие не заметили, многие ругали. Но многим она запомнилась. Не MechWarrior. Менее красиво, менее продуманно... Зато более динамично.

Bedouinprince — неуязвимость.

Checkmatein — выиграть миссию.

Hesbackandhesgotagun — дает бесконечный боезапас ко всем видам оружия.

Deplikespudding — возможность просмотра всей карты. Работает это так: зажимаете Ctrl и управляете клавишами. Можно полетать по карте, как призрак, а потом, выяснив тактическую информацию о положении войск противника, обойти их с тыла и нанести удар.

Necrodome

Excalibur — дает все оружие.

Smallrocks — пополняет боезапас каждого.

Verysmallrocks — для самых расточительных — бесконечный боезапас.

Gimmesomesugarbaby — дает одновременно все оружие и инвентарь.

Shrubbery — дает все предметы инвентаря по максимуму.

Swallow — много газа.

Unladenswallow — и снова для самых расточительных — бесконечный газ.

Rabbit — перезарядка щитов.

Igotbetter — заправка здоровьем по самое не балуйся.

Knight — неуязвимость.

Camelot — мгновенная победа.

Alreadygotone — открывает все уровни.

Antioch — смерть всем врагам!



Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Dungeon Keeper

Еще один хит. Пускай и не молодой. Многие, кстати, до сих пор играют именно в первого "Кипера". Ведь второго фанаты так и не признали.

Одним из приколов игры является наличие секретного уровня, доступ к которому открывается только в пятницу 13 числа. Но некоторые приколы разработчики запрятали еще глубже. Вот некоторые из них. Во время игры нажмите Left Shift и введите, держа зажатой эту клавишу, Feckoff или Skeksis. По экрану пробегут приветствия и благодарности разработчиков игры. Бежать они будут долго... пока вы не отпустите Left Shift.

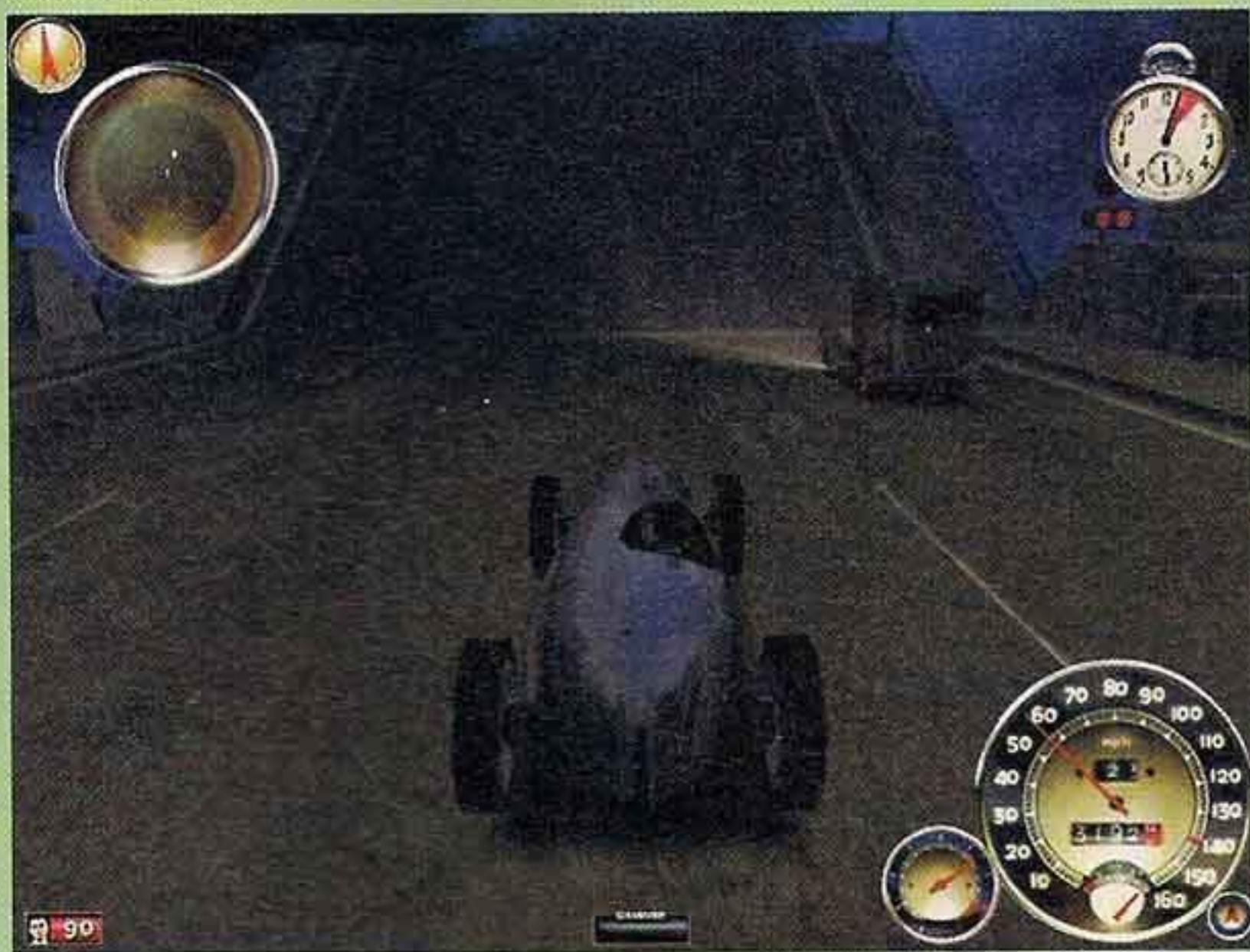
Еще одно приветствие можно увидеть, запустив игру с параметром "-alex" в командной строке или прописанной в свойствах ярлыка. Если в игре зажать оба Shift'a, то это приветствие и предстанет перед вашими глазами.

Mafia

Убийства. Угон авто. Гонки. Разборки в нищенских кварталах. Ни намек на юмор. Mafia — серьезная игра. Но и в ней нашлось

место для шуток разработчиков. Только приколы тщательно скрыты от наших глаз. Вставлены в самые неожиданные места, так что обнаружить их самому довольно сложно.

На миссии, где вам нужно перегнать спортивное авто — вторая часть миссии после сейва — гоните в гараж не по кратчайшему пути, а через Терранову (Terranova Bridge). Мост будет разведен. Если хорошенько разогнаться, то можно взмыть в небеса. Увы, машины — не самолеты. И если летают, то недолго. Приземление закончится вашей гибелью. Еще одна возможность полетать представится на второй миссии при игре в Freeride Extreme. На той же Терранове можно найти деревянный трамплин, с которого стартовать в совсем уж заоблачные выси.



▲ Мост разведен. Набираем скорость и взлетаем.

Сколько бы ни просил главный герой бармена налить ему побольше спиртного, бармен все время отказывает. Но на четырнадцатой миссии укушаться в зюзу так можно. Заходите в бар и несколько раз "используйте" забытый кем-то на стойке бокал.

В городе есть ресторанчик "Цветущий сад" (Rainbow Garden). Направляйтесь туда на любой из миссий, заходите во двор и спускайтесь по ступенькам к набережной. Поворачиваем голову налево...

Raptor: Call of the Shadows

В "Рептора" играли все обладатели "четверок". Культовая аркада. Вид сверху. Возможность апгрейдить корабль. Десятки уровней. Тысячи врагов!

Измените дату на вашем компьютере на 16 мая. Теперь внимательно слушайте заставку, такого наслушаетесь! Внизу экрана выбора миссии есть переключатель и три клавиши. Нажмите несколько раз на переключатель и потом последовательно нажмите первую и третью кнопки. Получите доступ к новым персонажам и откроете новый вид оружия — лазерные коровы.

В командной строке перед запуском введите Rap record demo. Это включит запись демок на движке игры. Записанную демку можно

потом проиграть, набрав в той же командной строке Rap play demo.

Еще одно "пасхальное яичко", которое больше напоминает обыкновенный код, позволяет включить режим неуязвимости. Для этого в командной строке введите Set s_host = castle.

Wolfenstein 3D

Это с трудом можно назвать "пасхальным яйцом", но такой факт существовал некоторое время с выхода игры. В одном из лабиринтов на стене написано "Call Apogee and say Aardwolff!". Некоторые из вас, может быть, видели этот "плакат", но просто не обратили на него внимания. Так вот, если бы вы в то время действительно позвонили в компанию и сказали это, то вам выдали бы ценный бонус с символикой игры. Но вскоре призы закончились, и рассылки прекратились. Вы уже опоздали, а вот один мой друг успел — получил в свое время майку и очень этим гордится.

Над рубрикой "КОДЕКС" работали:

"Стандартные коды", "Шестнадцатичные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат", "Easter Eggs" — Александр Опальский aka Magician (note1abk@mail.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru). ■



STAR COW

ЗВЕЗДНАЯ КОРОВА:
ЭПИЗОД 1 - АТАКА ГНОМОВ



СПАСИТЕ ГНОМОВ!

смешная динамическая приключенческая
пластилиновая игра от **magnamedia**

- нелинейный, динамичный сюжет
- два действующих персонажа с разными характерами
- разнообразная сценарная организация уровней
- музыкальные, логические и аркадные мини-игры
- оригинальное музыкальное сопровождение каждого игрового этапа

www.magnamedia.ru | info@magnamedia.ru | +7 (095) 7235243



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

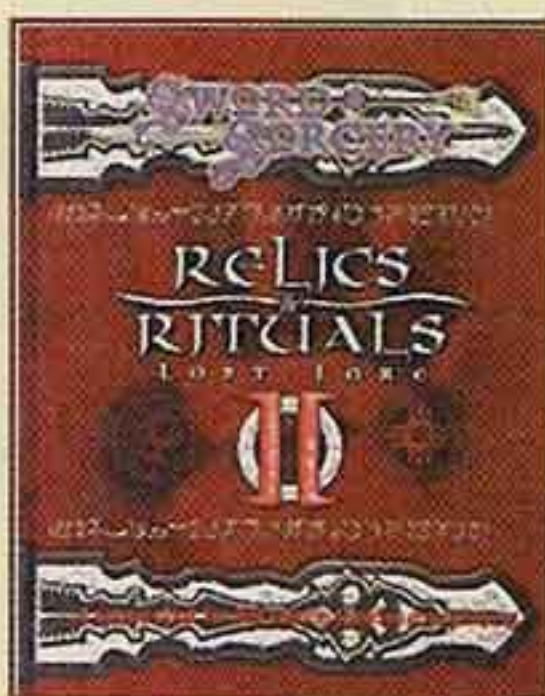
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ
РОЛЕВЫХ ИГР
d20 system

Компания **Fantasy Flight Games** анонсировала выход нового продукта из своей d20-совместимой линейки **Legends & Lairs — Monster's Handbook**. Если мастера не устраивают "инкубаторские" чудовища из **Monster Manual** или других источников, то с помощью этой книги он может взять любое из них и придать ему столько индивидуальности, сколько и не снилось многим персонажам. Шесть десятков новых умений, более дюжины престиж-классов, масса специальных боевых маневров и особенностей, советов по созданию и использованию монстров, шаблоны и образцы, а также много всего остального — все это войдет в игровое пособие, которое появится в продаже уже в ближайшее время.

Крупнейший независимый d20-совместимый издатель **Sword & Sorcery**, объединяющий несколько компаний-разработчиков, совсем недавно выпустил в свет второй том своего мануала **Relics & Rituals — "Утерянные знания"**. R&R — это сборник полезных для волшебников и жрецов, пользующийся заслуженной популярностью игровой общности. На 224 страницах второй части книги вы найдете описания новых заклинаний, ритуалов, зачарованных предметов и артефактов, престиж-классов и т. д. Помимо прочего, читатель познакомится с астрологической магией и узнает много нового об утерянных томах, хранящих секреты древнего волшебства, а также изучит правила по введению псионики в игровые миры.

Издательство **Bastion Press** выпускает в ноябре новую d20-совместимую книгу **Guildcraft**, всецело посвященную такому явлению ролевых миров, как гильдии. Сорсбук ориентирован прежде всего на миры фэнтези и предлагает приключениям окунуться в атмосферу подковерных интриг и тонкой политики. Драконы и подземелья, пишут авторы, никогда не смогут дать вам ту власть и то влияние, которыми обладают гильдии. А о том, какие бывают гильдии, какими привилегиями обладают их члены, а также прочие подробности вы узнаете из этой 96-страничной книги с цветными иллюстрациями.

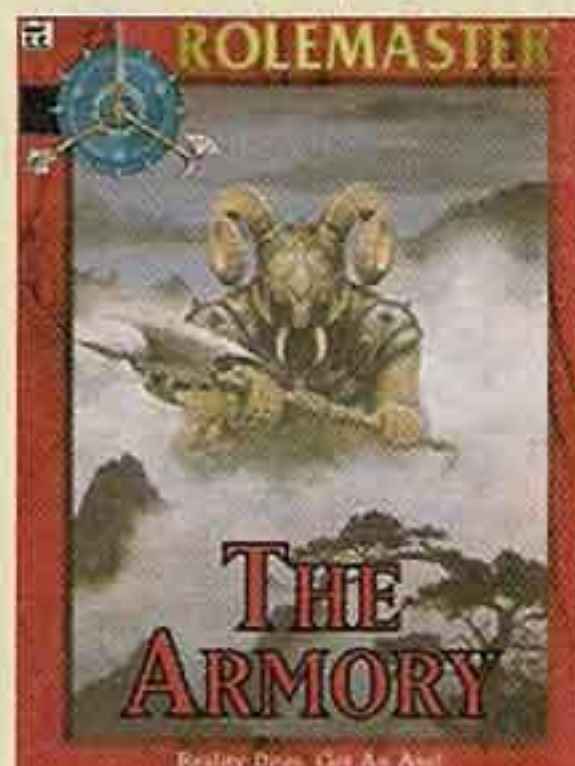


Компания **Kenzer & Company** выпускает для Третьей редакции D&D новый **DM's Shield**, то бишь экран мастера. Известно, что эта компания получила от **Wizards of the Coast** лицензию на производство товаров с логотипом D&D — "Кензер" выпускает руководства по "официальному" D&D-миру **Kalamar**. К этому же миру теоретически относится и экран, но на самом деле, по заявлению компании, он годен для употребления с любым сеттингом D&D. По количеству и эргономике расположения материалов этот экран превосходит визардовский аналог.



Rolemaster

Компания **Iron Crown Enterprises**, известная в прошлом по своему самому успешному продукту **Middle-Earth RPG**, продолжает выпускать ролевые игры. Главными ее линейками на сегодняшний день являются **Rolemaster** (фэнтези-система) и **Spacemaster** (та же механика, космическое будущее). Игровая механика этих RPG базируется на d100.



Недавно **ICE** объявила о выходе нового дополнения к **Rolemaster** под лаконичным названием **The Armory**. Речь в книге идет, как и следует из заглавия, об оружии. Сорсбук описывает десятки орудий взаимоуничтожения мыслящих существ — от обыденщины до экзотики, от игрушек до Эскалибуров, от двуручных мечей до сверхточных арбалетов.

В ближайшее время из печати выйдут книги **Future Law** и **Shadow World Master Atlas**. Первая книга — расширение для игроков в **Spacemaster**, которое содержит массу опций для генерации и развития персонажа, в том числе новые профессии (классы). Вторая — пособие для четвертой редакции **Rolemaster**, представляющее фэнтези-мир **Kulthea**. Это, по существу, не столько географический справочник, сколько типичный монстрятник. Чудовища, растения, демоны, разумные расы, словарики для разных местных языков, хронология — все это включено в "Атлас".

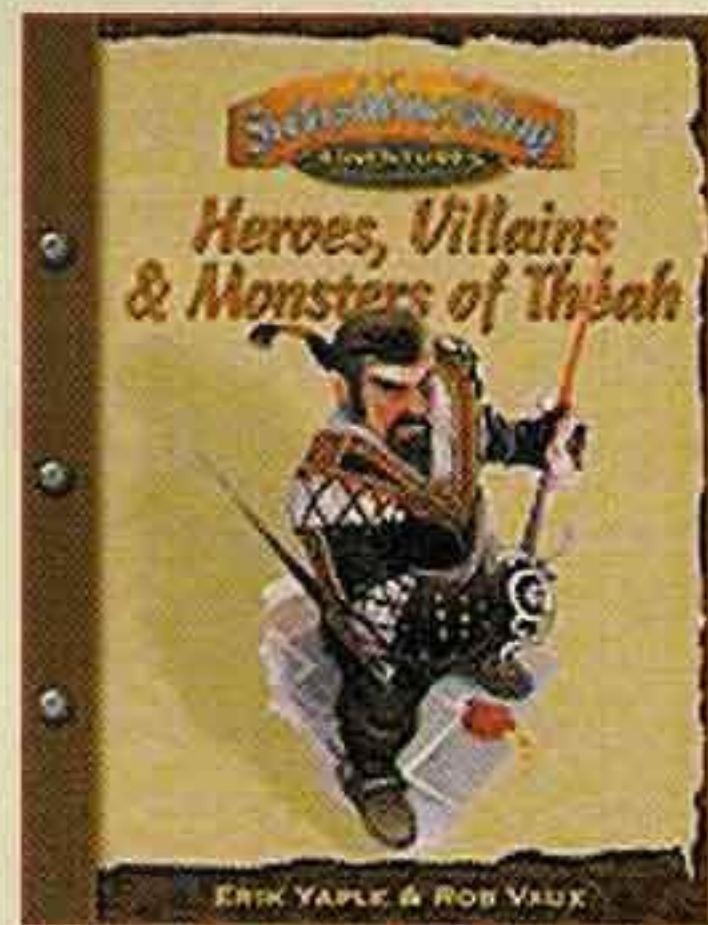
Прочие системы

Вышла в свет вторая редакция отечественной системы "Мир великого дракона", распространяемой бесплатно через Интернет. 50-страничную книгу для игрока с черно-белыми иллюстрациями в формате PDF, а также "Руководство ведущего" можно найти на веб-странице проекта (www.dragonworld.rolemancer.ru), а также на нашем компактe. Правила этой роле-

вой игры совместимы как с фэнтезийными, так и с фантастическими мирами.

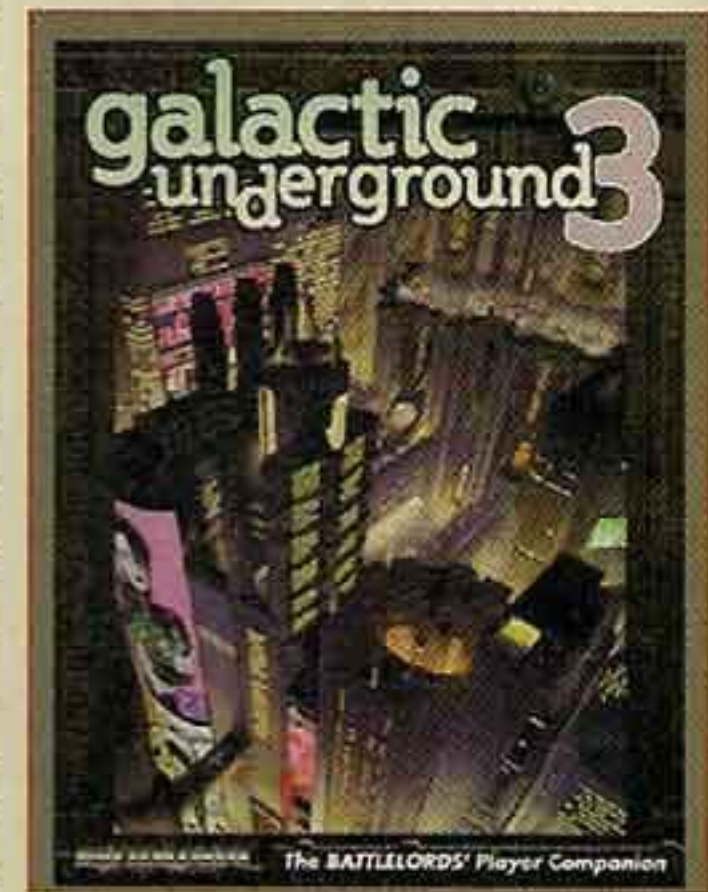
Самая популярная немецкая ролевая система, **Das Schwarze Auge**, обогатилась в этом месяце новым дополнением к базовым правилам. Рулбук носит название **Zauberei & Hexenwerk** ("Волшебство и ведовство") и посвящен, как легко догадаться, всем аспектам магии мира DSA. Поскольку DSA — классовая РПГ (издающаяся уже в четвертой редакции правил), читатель найдет в новом руководстве не только новые заклинания и волшебные вещи, но также и новые классы, способные заниматься волшебством. Кроме того, в книге приводятся описания различных магических гильдий и организаций, в которые могут вступить персонажи.

Компания **Alderac Entertainment Group** объявила о выпуске свежего дополнения к "пиратской" ролевой игре **Swashbuckling Adventures — Heroes, Villains and Monsters of Theah**. Несложно догадаться, что книга описывает разнообразных противников для неутомимых героев. Некоторые из них носят человеческие лица (**Prince Villanova** и **Captain Reis**). Другие — монстры с неземной природой — поедатели людей **Schattenmann**, или **Sidhe**. Всего в 96-страничную книгу вошло более 60 монстров, противников и героев — с полной статистикой и информацией о них.



По традиции книга содержит статистики для стандартной игровой механики **Swashbuckling Adventures** и для **d20 System**.

Малоизвестная в России компания **SSDC** выпустила дополнение к своей ролевой игре **Battlelords of the 23rd Century — Galactic Underground 3**. **Battlelords** — это научно-фантастическая ролевая игра, посвященная космическим наемникам в XXIII столетии. Книга **Galactic Underground 3** расскажет о 27 галактических расах игрового мира, а также мегакорпорациях. Приключения смогут играть за представителей милитаристской организации **Galactic Control**. Другая вышедшая книга, **Lock-N-Load**, посвящена различным полезным устройствам. На почти 200 стр. описано более 2000 видов снаряжения, от боевого до шпионского, включая кибернетические примочки.



НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

Magic: The Gathering

Самым большим событием октября стал *Magic Invitational*, проходивший на этот раз в Magic Online. Победителем стал *Jens Thoren*, а вторым финалистом — *Tomi Walamies*. Легендарный *Jon Finkel* не попал в финал по чистой случайности (тайбрейки), сыграв турнир, как и оба финалиста, — 10-5. Нововведением этого года стала возможность пересмотреть все матчи и рочестер-драфт в записи. Как приятно уличать маститых профессионалов в очевидных ошибках!

Октябрь принес нам *Onslaught* и целых три Гран При, на основе которых можно уже писать маленькую диссертацию по драфтам — *Utsunomiya (Japan)*, *Copenhagen* и *Philadelphia*. На японском ГП победителем стал *Rei Hashimoto*, в Копенгагене — американец *Bob Maher*, а в Филадельфии — *Jeff Cunningham*.

С 1 ноября в MTGO стал доступным для лимит-драфта *Onslaught*, а с 14 ноября — и для конструктора. Возможно, что легкий спад интереса к игре обусловлен именно этой задержкой, и



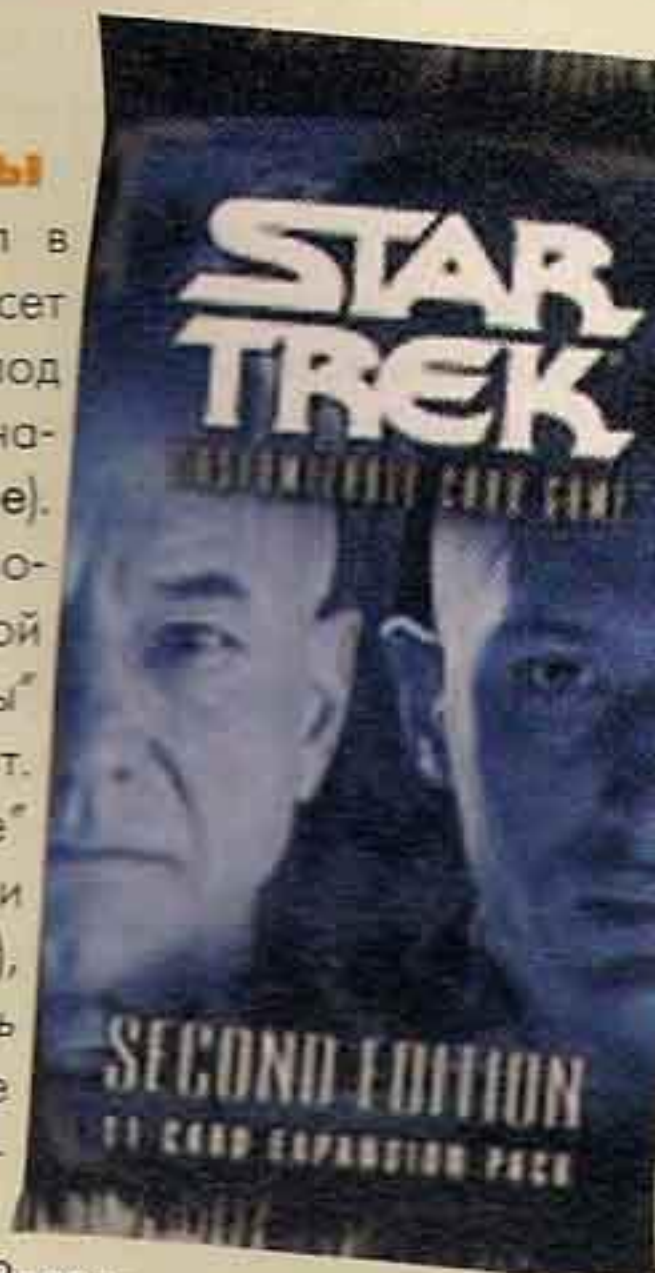
с ноября мы снова будем наблюдать полные виртуальные залы.

С 8 по 11 ноября пройдет *Pro Tour Houston*, на котором и Россия будет иметь своего представителя в лице *Алекса Яценко*.



Прочие игры

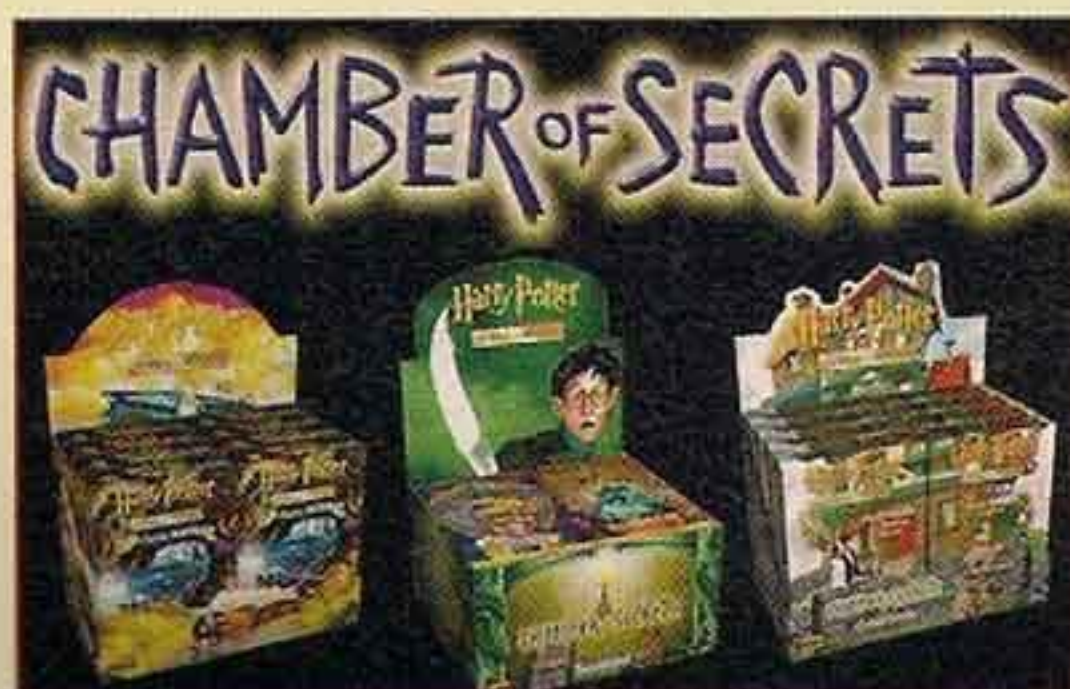
В ноябре поступил в продажу третий сет *Star Wars TCG* под названием "Новая надежда" (*A New Hope*). Сет посвящен 4 эпизоду всемирно известной саги "Звездные войны" и состоит из 180 карт. В "Новой надежде" введены три механики — перехват (*Intercept*), пилот (*Pilot*) и точность (*Accuracy*). Также здесь впервые появляются самые популярные персонажи "Звезд-



ных войн" — Люк и Лея Скайуокеры и, естественно, Дарт Вейдер.

В прошлой "Игромании" мы писали о ККИ *Star Trek CCG*. Сегодня компания-производитель *Decipher* готовится выпустить вторую редакцию игры. По сути это означает выход нового и самостоятельного продукта. Главное отличие новых правил от старых — появление стоимости карт. Теперь каждый игрок может сыграть в начале хода карты на определенное количество очков. Изменен и механизм введения в игру дилемм — главных препятствий на пути противника к победе. Демонстрационные игры состоялись на ярмарке *Essen Spiel 2002*, одной из крупнейших в мире выставок интеллектуальных игр. Демо-правила были настолько урезаны, что по ним сложно получить представление о новой механике. Посетители выставки к оценке игры подошли осторожно, большинство их высказываний касались нового дизайна карточек — они отдаленно напоминают карты *LotR TCG* и объективно симпатичнее своих предшественников восьмилетней давности.

Карты флота в *Warhammer 40000 CCG* не имеют редкости, так как они есть в каждом стартере. Они символизируют принадлежность игрока к той или иной расе и указывают на ее особые свойства при высадке Первой Волны. Из-за того, что они не имеют редкости,



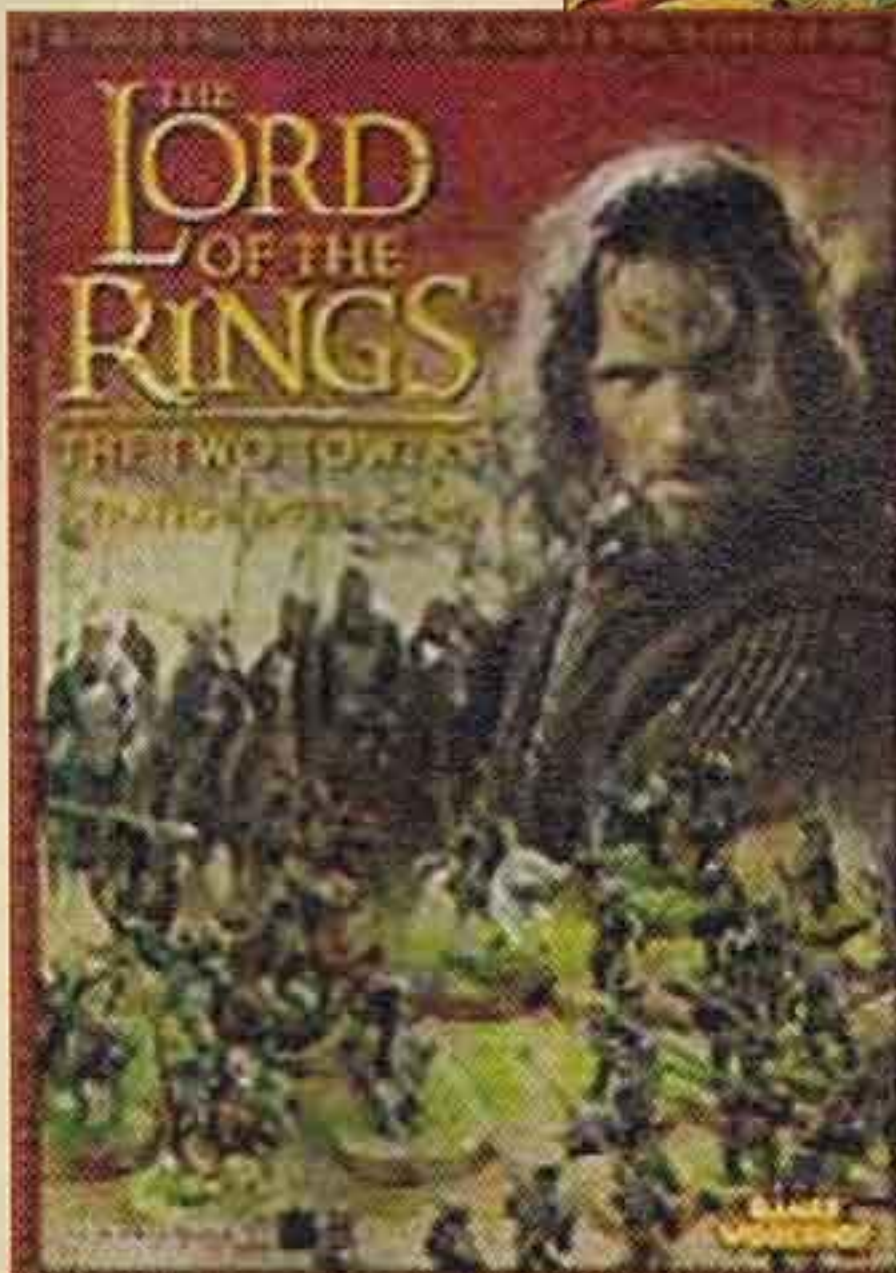
их нельзя получить обычным способом в "фойловом" (фольгированном) исполнении. Но "Астрономикон" дает игроку такую возможность. Зарегистрировавшись в "Астрономиконе" (www.sabertoothgames.com/astro) и прислав четыре верхних части от разных стартеров набора *Пандора Прайм* по адресу Москва 109029 а/я 29, вы сможете получить "фойловые" карты флотов этого сета! Не забудьте указать свой обратный адрес и логин в "Астрономиконе".

7 октября состоялся релиз нового сета ККИ по мотивам книг о Гарри Поттере. В сете, название которого повторяет заголовок второй книги Дж. Роулинг о приключениях маленького волшебника — *Chamber of Secrets*, — будет представлено 140 новых карт.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

Lord of the Rings

У многих сложилось мнение, что *LotR Battlegame*, выпущенная в прошлом году *Games Workshop*, умрет через годик по-



сле того, как выйдут в свет все три фильма. Но это не так! После выхода *The Two Towers* и перед выходом *Return of the King* будет выпущено первое из планирующихся дополнений к игре, не связанное с фильмом. Называется оно *Shadow and Flame* и будет посвящено экспедиции Балина в Казад-Дум. Планируется выпустить множество новых миниатюр, в том числе и фигурку *Томы Бомбадила* (правда, неясно, какое отношение он имеет к Балину)! Издание продукта состоится в середине следующего года.

В то же время будет прекращен выпуск следующих миниатюр из *Fellowship of the Ring*: боксы *Attack at Weathertop*, *Escape from Orthanc*, *Ambush at Amon-Hen*; блистеры *Arwen*, *Twilight Ringwraith*, *Dwarf Kings*, *Kings of Men*, *Haldir*.

Прочие игры

Вслед за *Demonworld*'ом немецкая фирма *Hobby Products* начала выпуск новинок к варгейму *Armalion* (который базируется на известной ролевой игре *Das Schwarze Auge*) — это набор *Ice Barbarian Warriors*, в комплекте со снежными троллями. К сожалению, на вопрос к создателям иг-



ры (*FanPro*), не желают ли они выпустить свой варгейм на английском, в очередной раз было отвечено: нет! Но будем надеяться, что когда-нибудь

Armalion будет выпускаться не только на немецком.

Российская компания "Звезда" продолжила линейку фэнтези-варгейма "Кольцо власти" новыми миниатюрами берсерка и мага. Кроме того, компания выпустила и новую крепость для эпохи битв — средневековую.

Внекомпьютерные новости подготовлены порталом "РОЛЕМАНСЕР" (www.rolemancer.ru), крупнейшим сетевым ресурсом о настольных играх.

Рыцари и города

средневекового острова

Колонизаторы острова Катан

Всем нам с детства знакомы настольные игры. Кто-то начинал с отечественных лото или "Приключений Буратино", а кто-то — с продвинутых заграничных "Монополий" или ее многочисленных перестроенных клонов ("Менеджер", "НЭП" и т.д.). Но эти продукты не могли заинтересовать серьезных игроков, так как предназначались для детей.

Settlers of Catan (они же Die Siedler von Catan в Германии), напротив, принадлежат к классу настольно-печатных игр, в которые с удовольствием играют и серьезные люди. Известный немецкий геймдизайнер Клаус Тойбер в 1994 году разработал эту игру для немецкой же фирмы Kosmos. Сам создатель известен как в Германии, так и за ее пределами благодаря не только "Сеттлерам", но и еще более чем 20 другим популярным играм. Уже в 1995 году "Сеттлеры" получили мировое признание на престижных выставках игровой индустрии. Одним из полученных титулов стал "Игра года 1995" (Spiel des Jahres, самый престижный в Европе конкурс настольных игр). А в следующем году англоязычная версия завоевала подобный же приз на просторах Америки, на крупнейшей выставке Origins. На родине "Сеттлеров" игра стала культовой, ибо пришлась по душе деловитым и хозяйственным немцам. В одной только Германии она разошлась тиражом, на настоящий момент превышающим 2,5 миллиона коробок. После этого она была издана на французском, голландском языках, стала самой продаваемой стратегической игрой в мире. И вот теперь, наконец, "Сеттлеры" добрались и до России. У нас ее под агрессивным названием "Колонизаторы" издала компания "Хобби-игры", по лицензии все того же немецкого издательского дома Kosmos.

Если вы помните, "Игромания" кратко рассказывала о западном издании "Сеттлеров" в №2 за 2002 год. Сегодня мы рассмотрим русские правила "Колонизаторов".

Так рождаются острова

Что же это за игра и в чем ее особенность? Начать надо с того, что это — полноценная экономическая стратегия. Вы играете за поселенца, осваивающего территории острова Катан, название которого звучит в европейском издании игры. Вместе с вами этим же нелегким де-

лом заняты еще несколько игроков (всего может быть до четырех участников). Тот, чье развитие будет более успешным и быстрым, станет победителем.

Первым делом вы создаете карту острова из гексагональных составляющих — шестиугольников ландшафта. Их всего 19: по 3 — холмов и гор, по 4 — лесов, пастбищ и полей, да еще одна пустыня. Эти шестиугольники вначале тщательно размещаются, а затем составляются в 5 вертикальных рядов, формирующих большой шестиугольник — остров Катан. Затем получившееся поле окружается девятью пустыми морями и девятью портами, представленными такими же шестиугольниками.

Основные события будут происходить на 19-ти "сухопутных" клетках, так что теперь вам предстоит определить их собственную ценность. Для этого надо разложить по определенным правилам 18 жетонов, на которых обозначены первые 18 букв алфавита и числа от 2-х до 12-ти (за вычетом семерки). Эти числа соответствуют числам, выпадающим при броске двух шестигранных костей. Все числа, кроме 2 и 12, повторяются дважды на ваших карточках. 18 их потому, что пустыня остается без жетона — в игре этот гекс не будет плодоносить.

Остров готов к заселению. Некоторые необходимые пояснения: первые пять видов местностей соответствуют пяти производимым ресурсам игры: холмы — кирпич, горы — руда, леса — древесина, пастбища — овцы, поля — зерно.

Как видно из процесса создания карты острова, каждый раз она будет выходить разной. Всего различных вариантов только одних разложений первых 19-ти карточек местности — порядка миллиарда. Так что разнообразие партий обеспечено.

Первопроходцы земли необитаемой

Последний предварительный этап — постройка начальных поселений. Каждая из местностей представляет собой шестиугольник, к вершинам которого примыкают еще по два таких же шестиугольника. Поселение можно строить только в этих вершинах, и только если в соседних вершинах нет другого поселения. По сторонам этих шестиугольников можно прокладывать дороги, берущие свое начало в поселениях. В дальнейшем города можно будет строить только в тех вершинах, к которым уже ведут дороги вашего цвета.

Каждый игрок получает на старте 2 города и

2 дороги. При помощи кубика определив, кто начинает первым, игроки по очереди ставят свое первое поселение и исходящую из него дорогу. Последний освоитель новых территорий вслед за первым своим поселением сразу же ставит и второе, вместе со второй дорогой. Далее, на этот раз в обратном порядке, остальные игроки строят свои вторые стартовые поселения. Затем, определив, кто же будет ходить первым, вы приступаете к колонизации Катана.

Шаг за шагом к победе

Ход каждого игрока состоит из фазы броска кубиков, фазы обмена и фазы строительства.

САМАЯ БОЛЬШАЯ АРМИЯ
2 победных пункта



Эту карту получает игрок, собравший самую большую армию (минимум из 3 рыцарей). Если другой игрок позже соберет более многочисленную армию, эта карта переходит к нему.

САМАЯ ДЛИННАЯ ДОРОГА
2 победных пункта



Эту карту получает игрок, построивший самую длинную дорогу (минимум из 5 частей). Если другой игрок позже построит более длинную дорогу, эта карта переходит к нему.

В первой фазе вы кидаете два кубика и получаете число от 2-х до 12-ти. Если это не число 7, то вы ищете шестиугольники, на которых лежат жетоны с таким же числом, и смотрите, есть ли в вершинах этих местностей что-либо постройки. Если есть, то их хозяева получают ресурсы, производимые этим типом местности. Если же выпало число 7, то, во-первых, все игроки пересчитывают карты ресурсов в своих руках, и если у кого-то их больше, чем 7, то этот игрок выбирает и сбрасывает половину. Во-вторых, выбросивший семерку должен передвинуть фигурку Разбойника на новую территорию, и если в ее вершинах стоят города других игроков, то еще и лишит одного из них случайной карты из его руки (шестиугольник, на котором стоит Разбойник, временно не производит ресурсов).

Далее происходит фаза торговли, в которую нужно активно меняться ресурсами как с другими игроками (по выгодному для вас курсу), так и с банком (по курсу фиксированному). Именно торговля придает "Колонизаторам" неповторимое чувство постоянного общения между игроками.

Последняя фаза — строительство. Если у вас хватает ресурсов, то можно осуществить одну из следующих грандиозных строек: посе-

Азы стратегии

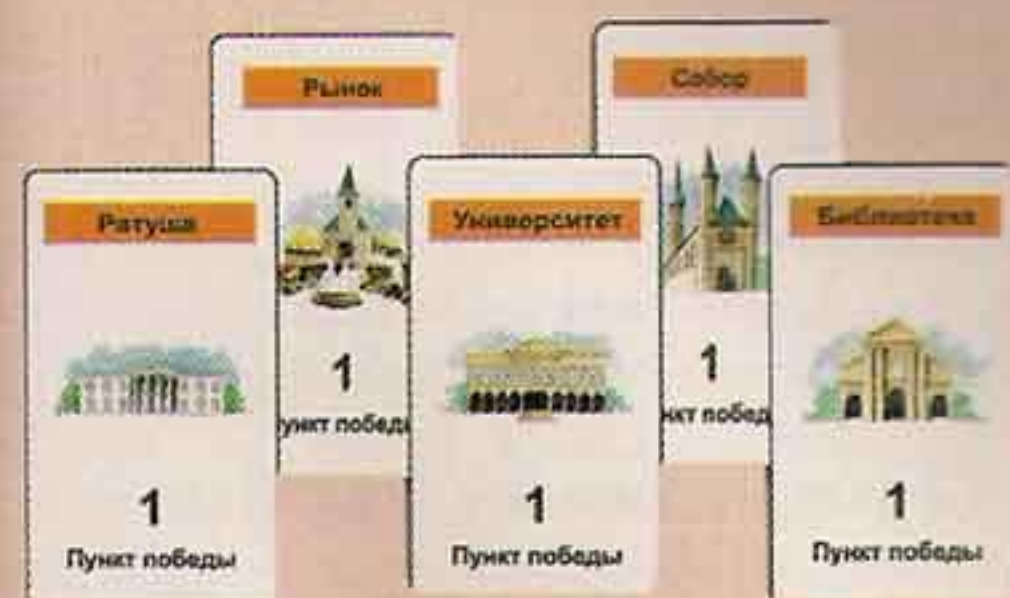
Кроме чисто вероятностных расхождений от партии к партии возможны и смены стратегий. Контроль над разными видами ресурсов позволяет двигаться в разных направлениях. Допустим, владение большим количеством руды и пшена позволяет развивать строительство городов и поддерживать себя картами развития. А прочная база каменно-древянных ресурсов дает возможность с помощью сети дорог и поселений быстро расширять владения. Также можно пытаться охватить все ресурсы разом, но подобная стратегия не "сфокусирована", и потому вы рискуете оказаться с бесполезным набором карт в руках.

Место для стратегических решений остается и при стартовой расстановке поселений. Самым простым способом выбора места является подсчет "веса" вершины — складывание вероятностных значений, связанных с числами граничных полей. Так, числа 2 и 12 имеют в таком подсчете вес 1; 3 и 11 — 2; 4 и 10 — 3; 5 и 9 — 4; а 6 и 8 — 5. Но, кроме погони за статистической наживой, можно определить, какой регион, исходя из первых построенных поселений, останется свободным от других колонистов. Возможность развиваться без давления со стороны конкурентов стоит дорого!

ление, город или участок дороги. Также не возбраняется приобретение карт развития. Реализация этих замыслов обходится в разную стоимость (в ресурсах). Так, например, город стоит 3 "руды" и 2 "зерна" и может быть построен только на месте поселения.

Мы строили, строили и наконец!..

Цель игры — стать самым успешным колонизатором. "Успешность" определяется накоплением 10 победных пунктов. Они даются за следующие достижения: поселение — 1 пункт,



город — 2, самая длинная дорога — 2, самая большая армия — 2. Есть еще определенные карты развития, дающие 1 пункт.

Самой длинной дорогой считается непрерывная и не разбитая чужими городами дорога, которая длиннее четырех участков и превосходит по длине "магистральной" всех других игроков.

Самая большая армия должна насчитывать не менее трех рыцарей. Рыцари — это выкладываемые на стол специальные карты развития (приобретаемые в фазу строительства), которые, кроме подсчета численности армии и однократного переставления фигурки Разбойника, ничего страшного не делают. Так, в общих чертах, выглядит процесс игры.

Сравним первопроходца и буржуа

Как показывает практика, условие победы, требующее наличия чего-либо (как в "Колонизаторах"), достигается намного быстрее, нежели



ли условие отсутствия чего-либо у противников — как, например, банкротство соперников в "Монополии". К тому же, созидать все же приятнее, чем разрушать, что бы там поклонники жанра *kill'em all* ни кричали.

В "Колонизаторах", как и почти во всех знаковых мне экономичках, нет способов военного воздействия на противника, даже ваша армия призвана лишь угрожать, но не ходить в яростный поход. Вам не придется считаться с военной угрозой и самому планировать оборону и приобретение новых боевых единиц. Однако методы экономической и географической войны создают вполне достойную замену для тех, кто обожает силовую конфронтацию с противником. Например, если все ваши выпавшие семерки и храбрые рыцари бьют по одному и тому же противнику, то подобное поведение может сильно осложнить его жизнь. Торговый бойкот или отрезание дорогами от ценных территорий тоже могут сослужить хорошую службу в подобной борьбе.

Взаимодействие между игроками в "Колонизаторах" имеет гораздо большее значение, чем все в той же "Монополии". Обычно объединение происходит по территориальным интересам: часто складывается ситуация, когда на поле вокруг одной важной клетки стоят постройки двух игроков, а вокруг другой — двух других игроков. Тогда Разбойник начинает скакать по этим двум клеткам, мешая их производству ресурсов, следуя указаниям то одной, то другой пары. Территориальные же интересы служат и поводом к вражде: если два игрока бьются за одну часть карты, то каждый из них будет использовать любую возможность для ухудшения жизни своего противника, как то: торговые сделки не в его пользу, перемещение Разбойника на его ключевую территорию, постройка поселений на пути его развития.

Напряженности добавляет и то, что как только один игрок сильно вырывается вперед, все остальные объединяются, чтобы не дать ему заработать десятое, победное очко. По



собственному опыту знаю, что при таком раскладе можно сидеть несколько кругов на восьми, а то и девяти очках, в полушаге от победы, и так и не выиграть!

Трехмерные шахматы на ролевой основе?

Игра рассчитана на широкую публику. В ней нет глубинной литературно-исторической подоплеки, заставляющей читать тома литературы лишь для того, чтобы понять, какое место занимает тот или иной игрок в мире. Нет в ней и глубоких математических выкладок, засунутых в фолианты заковыристых правил, в которых путаются даже сами авторы. Все, что нужно для победы, — это здравый смысл, внимание и немножко удачи.

К тому же, несмотря на кажущуюся сложность правил, игра проста и позволяет новичкам быстро набирать опыт. Свою первую попытку поиграть в "Колонизаторов" я завершил победой над гораздо более опытными игроками. А однажды мне довелось наблюдать, как человек, севший впервые за "Колонизаторов", выиграл из десяти игр подряд больше половины.



Недалекое прошлое и светлое будущее

За свою уже восьмилетнюю историю игра была переведена на многие языки мира, произвела на свет несколько клонов, а также порадовала любителей-ветеранов дополнительными расширениями и введением турнирной системы. И вот, спустя годы после своего выхода, "Колонизаторы" ступили и на наши просторы. Около года назад в московском клубе "Лабиринт", а затем и в других клубах как в столице, так и за ее пределами, появились первые экземпляры этой игры. Единственными препятствиями к распространению стала немаленькая цена (около 40 долларов в американском из-



дании от Mayfair Games) и совсем не русский язык правил.

Компания "Хобби-игры" уже локализовала игру на русском языке, причем все ее компоненты, кроме кубиков, сделаны в России, причем в том же качестве, что и на Западе. Надеюсь, что спустя некоторое время ей найдется место во многих домах и станет меньше людей, которые бы не знали, что такое "Колонизаторы". Поверьте, игра достойна подобного внимания. А бесконечные тонны детских бродилок и "монополек" пусть займут свое место на антресолях...

Официальный сайт игры:

www.rolemancer.ru/settlers

Сайт производителя:

www.hobbygames.ru

Две карточные крепости

Путешествие Хранителя продолжается

6 ноября 2002 г. самая продаваемая в мире коллекционная карточная игра

“Властелин Колец” пережила самое большое потрясение с момента ее создания год назад — вышел второй базовый сет Lord of the Rings TCG под названием “Две крепости” (The Two Towers). В течение года под чутким руководством игроков всего мира Фродо Бэггинс многократно проносил (или не проносил) Кольцо Всевластья через пол-Средиземья от Хоббитона до Амон-Хена; в течение года гномы, эльфы, люди и полурослики плечом к плечу сражались с орками и урук-хьями, Гэндальф падал (или не падал) вместе с Балрогом с рокового моста Казад-Дума, а Боромир находил (или не находил) свою гибель на склонах Эмин-Муиля. Это повторялось, как кошмарный сон, 365 дней — пока выход “Двух крепостей” не дал возможность вырваться из заколдованного круга, чтобы попасть в другой, не менее заколдованный.

“Две крепости” — это не просто 365 новых карт, это качественно новая серия знаменитой игры. Это новая последовательность местностей — от Эмин-Муиля через степи Рохана и Хельмово ущелье к Изенгарду. Это три новые культуры: рохиррим за Свободные народы и дунлендинги с рейдерами за силы Тьмы. Новые правила и новые стратегии. Наконец, это 365 кадров из второй части “Властелина колец” П. Джексона, которые можно увидеть за полтора месяца до премьеры фильма. И все это — не новая игра, а продолжение старой, полностью совместимое со всеми вышедшими картами.

О правилах

В “Двух крепостях” существует не одна, а две книги правил. Первая, которая вкладывается во все стартовые наборы, содержит сокращенные правила для начинающих игроков, с многочисленными примерами и упрощениями. Например, пропущены правила для фазы маневра, союзников, ставки для определения очередности хода и т. д. Вторая книжка, которую можно найти в стартерах “делюкс”, дополняет первую до полной версии. Оба документа

вы всегда можете найти на www.decipher.com и на компакт-журнала.

Больше всего изменений по сравнению с первыми тремя сетами (*Fellowship of the Ring*, *Mines of Moria*, *Realms of the Elf-lords*), которые составляют первый блок, или блок “Братства”, внесено в правила по местностям. Местности из блока “Братства” не являются альтернативными для местностей из блока “Крепостей”, даже если обладают одним и тем же номером. Для отличия одних от других используется знак “Т” — если он стоит после номера местности, имеется в виду местность из второго блока. Новые местности не являются продолжением старых: Братство будет начинать свой путь на местности 1Т (где-то в Эмин-Муиле) и заканчивать его на местности 9Т (окрестности Ортханка). Если вы используете в своей колоде карты из первого блока, свойства которых зависят от номера местности, эти свойства работать не будут (например, Келеборн не сможет сражаться на местности 6Т, поскольку его домашняя местность имеет номер 6). Исключением являются скитающиеся (*roaming*) враги: враг с номером местности 4 будет скитаться на местности 3Т.

Совершенно новое правило, введенное во втором блоке, — захват местностей. Если все игроки уже прошли ту или иную местность, играющий за силы Тьмы может захватить ее с помощью специальных карт. Другие карты, в свою очередь, будут давать этому игроку преимущества за захваченные им местности. У Свободных народов будут карты, позволяющие освободить местности и лишать тем самым игроков Тьмы этих преимуществ.

Также в новом блоке было введено некоторое количество ключевых слов: *свойств* (не требующих расшифровки) и *способностей* (несущих в себе дополнительные правила). Новые свойства таковы: поле боя (*battleground*), истерлинг (*Easterling*), энт (*Ent*), машина (*machine*), южак (*Southron*), доблестный (*valiant*) и крестьянин (*vil-lager*). Способность “засада” (*ambush*) относится к врагам, записывается в виде *ambush* (X) и означает: если игрок Свободных народов назначает персонажа сражаться с этим врагом, вы можете добавить в котел сумрака X жетонов. Способность “медлительный” (*unhasty*) бывает только у союзников-энтов и позволяет им участвовать в стрельбе и сражениях не на своей домашней местности только “по зову” карты гэндальфской куль-

туры. Связанными Кольцом (*Ring-bound*) и несвязанными (*unbound*) бывают только персонажи — первые по сюжету книги и фильма путешествуют вместе с Кольцом (Фродо, Сэм, Фарамир), вторые — нет (Арагорн, Леголас, Гимли); как следствие, есть карты, действующие только на первых, и карты, действующие только на вторых. Наконец, слово “верхом” (*mounted*) означает “обладающий снаряжением с классом “ездовое животное””.



Последнее нововведение в правила — появление во втором блоке жетонов культур (*culture token*). Они работают приблизительно как жетоны в “Магии”: накапливаясь на той или иной карте, улучшают ее свойства. Например, накопив на карте Weapons of Isengard 2 изенгардских жетона, можно сбросить ее и добавить 2 к показателю стрельбы врагов.

О карточках вообще

Единственным изменением в структуре спойлера (списка карт) стало введение трех новых культур. Остальное осталось по-прежнему: все карты делятся на карты Свободных народов, карты Тьмы, карты местностей и карты Кольца Всевластья; первые два вида различаются по типам: спутник, союзник, враг, снаряжение, артефакт, обстоятельство, событие. Новая последовательность местностей представляет собой путь Арагорна, Гимли и Леголаса через Рохан, третья и шестая местности — святилища (Эдорас и Хорнбург), все местности теперь необычные (*uncommon*) карты. Каждый порядковый номер будет представлен как минимум двумя разными вариантами (слышу вздох облегчения у тех, кому надоел постоянный Балрог на постоянном Мосту Казад-Дума), кроме



того, помимо полей боя (battleground) будет несколько подземных (underground) местностей (значит, Балрог все-таки сможет вернуться).

Одна версия Кольца (The Ruling Ring) перепечатана из первого блока, вторая — Answer to All Riddles — совершенно новая карта и, на мой скромный взгляд, лучшее из всех трех Кольцев. Хотя бы тем, что оно постоянно дает Хранителю +2 к здоровью, не говоря о других свойствах и о великолепном дизайне.

Знакомьтесь: Рохан

Рохан — это свободное государство к северу от Гондора, известное своими превосходными конями. В рекламе роханское животноводство не нуждается: достаточно сказать, что конь Гэндальфа, Тенегрив (Shadowfax), происходит именно отсюда. Рохирримы — жители Рохана — свободолюбивый и отважный народ, принявший на себя в Войне Кольца главный удар изменника Сарумана. На территории Рохана разворачивается основное действие "Двух крепостей".

Из 158 "светлых" карт The Two Towers 37 (больше, чем у других культур) относится к культуре Рохана. Главные спутники-рохиррим — правитель Рохана Теоден и дети его сестры Эомер и Эовин. Помогать борьбе дяди и племянников с силами

Зла будут всадники, кони, пики, мечи и полдесятка союзников (которых, кстати, в четвертом сете мало). Именно для рохиррим было введено ключевое слово "верхом": например, верховой копеец, в отличие от пешего, будет обладать свойством "повреждения +1". Среди других полезных карт можно назвать меч Теодена Херугрим, дающий старому королю не только +2 к силе и "повреждения +1", но и +1 к здоровью, и Оружейный склад, позволяющий за усилие роханцу сыграть оружие из сброса. Многие роханские карты нацелены на освобождение захваченных местностей.

Гэндальфская культура, как и прежде, строится вокруг одного спутника — самого мага, однако основные характерные черты стали иными. Гэндальф, как известно, сильно изменился после долгого сражения с Балрогом в Морийском рву и на вершине Зирак-Зигиль — это отразилось на игровой механике. Теперь Белый маг получает плюсы за неизрасходованные жетоны в котле сумрака (например, карты Гэндальф, Белый маг и его новый посох), путешествует верхом на коне и сильно дружит с энтами. Последние являются союзниками гэндальфской культуры (в четвертом сете есть только один энт — два варианта Древоборода), однако отлично ложатся в любую колоду: для того, чтобы их сыграть, указывать Гэндальфа не требуется, а союзник с силой 12 на 8 мест-

ности более чем полезен. Энтовская тема продолжится в шестом сете LotR TCG — The Ents of Fangorn.

Заканчивая разговор о Гэндальфе, расскажу об одной карте, которая меняет буквально все представления о правилах игры. Это "Действительно хорошая встреча" (Well Met Indeed) — за добавление 5 сумеречных жетонов можно указать гондорца, эльфа и гнома, чтобы сыграть Гэндальфа с кладбища — уже убитого спутника! В сочетании с местностью, позволяющей за усилие двум несвязанным спутникам

(читай: Гимли и Леголасу) "вытащить" из колоды Арагорна — убийственная комбинация. Всего же гэндальфовских карт 21.

Меньше всего карт у дварфов — 17. Из спутников остался один Гимли, зато появилась новая механика складирования (stack) гномских карт. Например, одно состояние дает дварфу "повреждения +1" за каждую сложенную на него карту, другое по-

добным способом предотвращает наносимые ему раны. Эреборская секира (Axe of Erebor) увеличивает силу Гимли за сброс складированных карт, а событие Rest By Blind Night позволяет замешать сложенные карты обратно в колоду. Однако, по моему мнению, больший интерес представляют карты, дающие Гимли плюсы

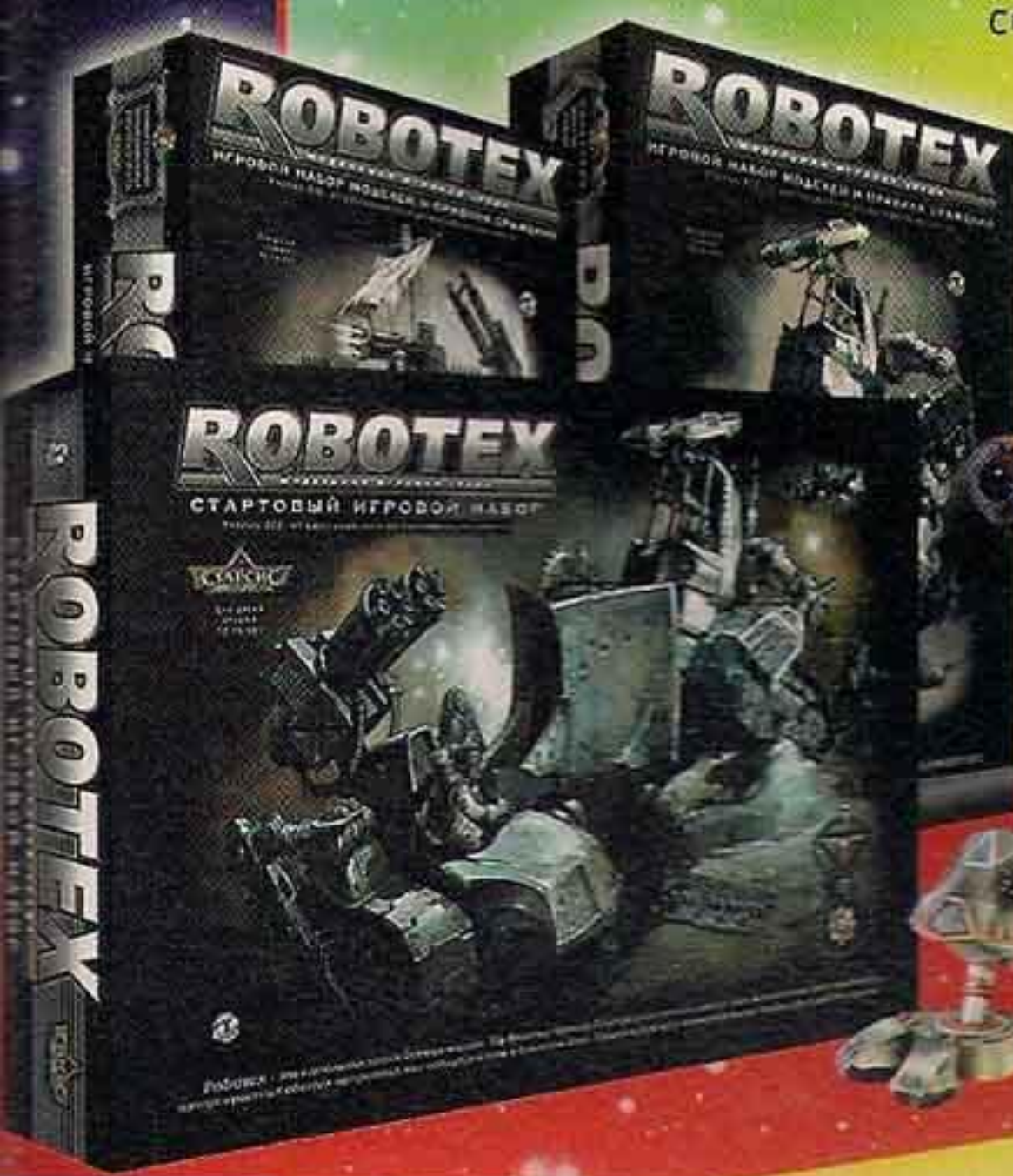


ООО "Технолог" представляет научно-фантастическую игру

ROBOTEX™

МОДЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ СРЕДА

"РОБОТЕХ" — это новый настольный варгейм компании "Технолог". Он приглашает игроков возглавить звено или целую армию вооружённых до зубов фантастических боевых машин в беспощадной битве с противником. В отличие от других игровых серий "Технолога", "Роботех" лишён реальной стрельбы и рассчитан на более взрослых игроков, нежели "Битвы Fantasy" и "Бронепехота". По сравнению с аналогичными зарубежными продуктами игра обладает большей простотой и динамичностью. К радости "военачальников" модели боевых машин, среди которых — гусеничные, шагающие и летающие, имеют сменное вооружение, что позволяет создавать технику, отвечающую собственным тактическим требованиям игроков. Среди игровых нюансов — уязвимость машин от состояния брони, интересный механизм стрельбы и ограниченный боекомплект вооружений. Все модели изготовлены из полистирола, легко собираются без клея, и поддаются раскрашиванию, что будет особенно приятно коллекционерам.



при взаимодействии с Леголасом, и гнома культуры перестанет быть самостоятельной в "Двух крепостях" — в сочетании с эльфами она работает на порядок лучше.

Что касается эльфов, то из их 30 карт более трети — спутники. Знакомые — Леголас и Хальдир, остальные — преимущественно воины Найта (Naith), закрытого ордена на юге Лориена. Это довольно интересные спутники: если вооружить их стрелковым оружием, они не будут участвовать в стрельбе, однако получают плюсы к силе и повреждениям. И это притом, что на них еще можно будет сыграть какой-нибудь эльфийский меч. Интересной картой является Лембас, позволяющий за сброс себя в фазу перегруппировки пополнить руку. Мощные эльфийские союзники Эльронд и Галадриэль остались в прошлом, хочется надеяться, что они, как и Арвен, вернутся в будущих сетах.

Гондор — теперь не столько Арагорн (непосредственно под него "заточено" едва ли пять из 26 карт), сколько Фарамир и его итилиенская команда. Эти гондорские ребята — сплошь следопыты — славятся тем, что умеют во время сражения делать врагов скитающимися (путем увеличения их номера местности) и всыпать этим скитающимся врагам по



полной. Помимо этого, последние защитники Итилиена обучены освобождать захваченные врагом местности (хотя делают это несколько хуже, чем рохиррим). Среди "арагорновских" карт привлекает внимание новый Меч следопыта, дающий Арагорну +4 к силе в сражении с урук-хаями.

25 карт хоббитской культуры также распадаются на две части: одна часть помогает Фродо и Сэму (связанным Кольцом), а другая — Мерри и Пиппину (несвязанным). Первые всячески манипулируют с жетонами бремени; вторые обладают замечательной способностью убегать из битвы в сброс (а не на кладбище) или в цепкие руки одного из Дривобородов и возвращаться оттуда в Братство.



Силы Тьмы: ни одного орка

"Темных" карт 164: 80 изенгардских, 46 рейдерских и 38 дунландских. Других культур Тьмы в блоке "Двух крепостей" не наблюдается.

Изенгард — это прежде всего любимые всеми по первым двум сетам урук-хаи. Однако это не только привычные игрокам "бивни" с "повреждениями +1" (такие тоже есть, но в небольших количествах), но и свирепые (fierce) охотники (tracker), а также довольно большое количество лучников. С десятков карт посвящены новой механике захвата местностей. Однако главное нововведение в изенгардскую культуру — два врага-человека (Грима и его телохранитель Унферт), которые (с силой соответственно 4 и 6) пусть и несостоятельны в сражении, но могут сделать много других гадостей (некоторые карты требуют указать Сарумана или изенгардского человека, чтобы сыграть их), а Грима Змеинный язык хорош и сам по себе. Одна из интересных карт — посох Сарумана (Саруман получает +2 к силе, "повреждения +1" и свирепость), позволяющий ему участвовать в сражении. Дунлендинги — это относительно недорогие враги с 1, редко 2 единицами здоровья, которые постоянно становятся свирепыми, позволяют играть друг друга из руки во время фазы сражения (I), складываются на захваченные местности (и возвращаются оттуда), а также захватывают местности при победе над спутниками и союзниками. Если вы хотите собрать сильную дунландскую колоду, учтите, что главным для этой культуры является победа в

New Line Cinema протестует

Работа над карточными "Двумя крепостями" началась еще весной этого года, и практически все карты нового сета были созданы заранее. Однако Питер Джексон решил подложить *Decipher* у невольную свинью: запретил использовать в оформлении карт ряд изображений до официальной премьеры второго фильма трилогии. Так мы лишились орков — как сауруновских, так и изенгардских, и назгулов, а разработчикам игры пришлось переделывать около трети всего сета (более 100 карт). Например, дунлендингов, изначально входивших в состав рейдеров, выделили в отдельную культуру. Дольше всего шла борьба за Голлума, однако, несмотря на то, что во втором официальном ролике к фильму этого персонажа можно очень хорошо разглядеть, *New Line Cinema* не дала добро на его карточную интерпретацию. Уже в октябре случилось последнее недоразумение, связанное с авторскими правами на изображение: после появления на официальной странице *Decipher* изображения карты Дривоборода (Treebeard), утвержденной создателями фильма, в компанию позвонил лично Джексон и потребовал убрать энта вплоть до выхода всего сета. *Decipher* ничего не оставалось, кроме как подчиниться. Зато сегодня вы можете посмотреть на ту самую скандальную картинку на страницах "Игромании".



сражении. И не забудьте про дунландскую версию Сарумана — описанный абзацем выше посох понравится и ему.

Рейдеры, состоящие из двух субкультур — истерлингов и южаков, как никто из четвертого сета сочетают в себе способности назгулов и сауруновских орков добавлять жетоны бремени и получать от этого разнообразные преимущества. Причем если на совращении Хранителя специализируются истерлинги, то южаки — монополисты на ключевое слово "засада" и отменные стрелки. И те, и другие особенно эффективны против связанных Кольцом спутников. Вот только способов захватить местность у рейдеров очень мало (это позволяет сделать одна-две карты).

Что дальше?

Планы *Decipher* на ближайшие два года известны. Сначала надо закончить со вторым блоком — в марте выйдет сет "Битва в Хельмовом ущелье", в июле — "Энты Фангорна". Затем начнется блок "Возвращение короля", также состоящий из одного большого сета и двух малых. Достоверно известно, что культуры кольценосцев и Саурана к нам вернутся уже в течение года, а вот Мории не будет еще довольно долго. Однако дизайнеры не отрицают, что она может появиться — в четвертом и далее блоках. Также через два года нас ждет революционное изменение правил, связанное с успешным окончанием истории Фродо, и сложно предугадать, что выдумает *Decipher* к тому времени. Так что давайте сосредоточим свои мозговые усилия не на гадании и прочем спиритизме, а на самой обновившейся игре.

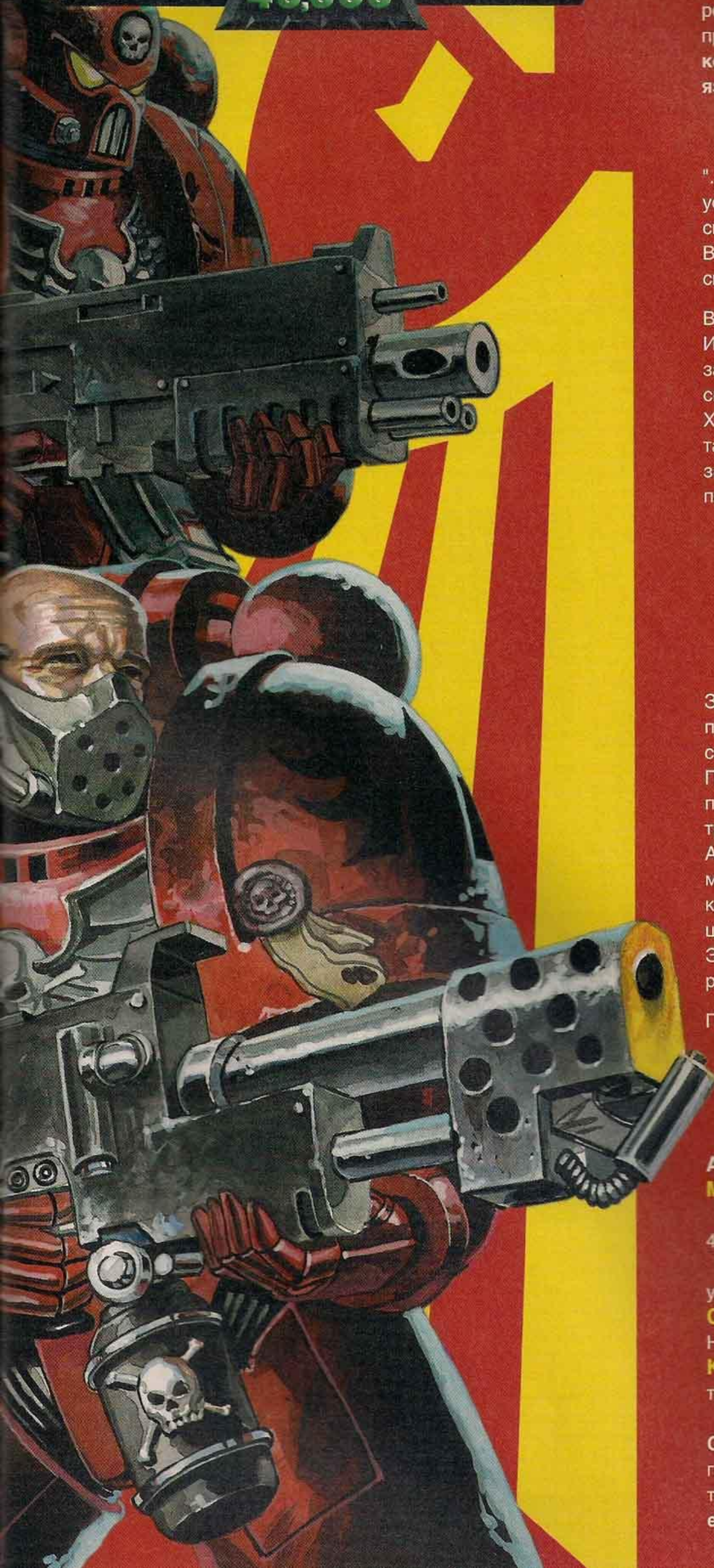
Игра *LotR TCG* в России распространяется компанией "Хобби-игры" (www.hobbygames.ru).

Мир после уничтожения Кольца

Правило захвата местностей — не просто дизайнерская прихоть, а далекоидущий стратегический шаг разработчиков игры. Известно, что во "Властелине колец" только три части, и последний фильм трилогии появится уже через год. Однако *Decipher* не собирается сворачивать такой популярный и прибыльный проект, как *LotR TCG*, всего через три года после его начала. Так как фирма обладает правами на выпуск карточных и ролевых игр по всем произведениям Толкина, не исключено, что года через два-три мы увидим сет по "Хоббиту" и "Сильмариллиону". Все бы хорошо, только Фродо с Кольцом в этих историях ни к селу ни к городу. Поэтому создатели игры решили ввести механику захвата местностей — в будущем победитель игры будет определяться именно с помощью нее. Таким образом, игра выходит на совершенно новый сюжетный уровень: это уже не история одного Братства, а глобальная битва Добра со Злом.

Коллекционная Карточная Игра

WARHAMMER 40,000



Мировая сенсация! WARHAMMER 40,000 теперь говорит по-русски!

Компания "SABERTOOTH GAMES" совместно с российской компанией "САРГОНА" представляют на российском рынке первую коллекционную карточную игру на русском языке:

WARHAMMER 40,000

"...В мире Warhammer 40,000 нет места условностям, которые позволяют сосуществовать силам Добра и Зла. Это война ВСЕХ ПРОТИВ ВСЕХ до полного уничтожения. Выживет только сильнейший!"

В тысячах миров разгораются битвы между Империей Человечества и ордами инопланетных захватчиков. Космический Десант вступает в смертельную схватку с полчищами демонов Хаоса, ордами варварских Орков, таинственными Эльдарами. Стратегическая задача первого выпуска игры - покорение планеты Пандора Прайм.

**Хватит косить от армии - пора
создавать свою!
Стань Командующим
одной из 4-х рас и получи свой
ПЕРВЫЙ ТРОФЕЙ!**

Зарегистрируйся в системе Астрономикон, получи свое первое звание, пароль для входа и собственную страницу статистики действий на Пандоре Прайм, начинай зарабатывать очки для получения очередного звания и эксклюзивных трофеев!

Астрономикон - это гигантский космический маяк, который укажет тебе и мириадам космических кораблей твоей армии путь сквозь штормы Варп-пространства к заветной цели. Это всемирное сообщество, система турниров и рейтинга игроков.

Подробности на www.wh40k.ru



Адреса наших клубов:

Москва:

"Портал" м. Смоленская,
4-й Ростовский пер., д. 2/1, тел.: (095) 248-49-03;

"Одиссея" м. Сходненская,
ул. Нелидовская, д. 20/1, тел.: (095) 493-98-48

Санкт-Петербург: "Саргона" м. Новочеркасская,
Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел.: (812) 445-10-54

Киев: "Легенда" м. Минская, ул. Богатырская, д. 2Б,
тел.: (044) 461-31-61 www.sargona.com.ua

Оптовые продажи:

г. Москва, ул. Нижегородская, д. 32/15,
тел.: (095) 755-7876,

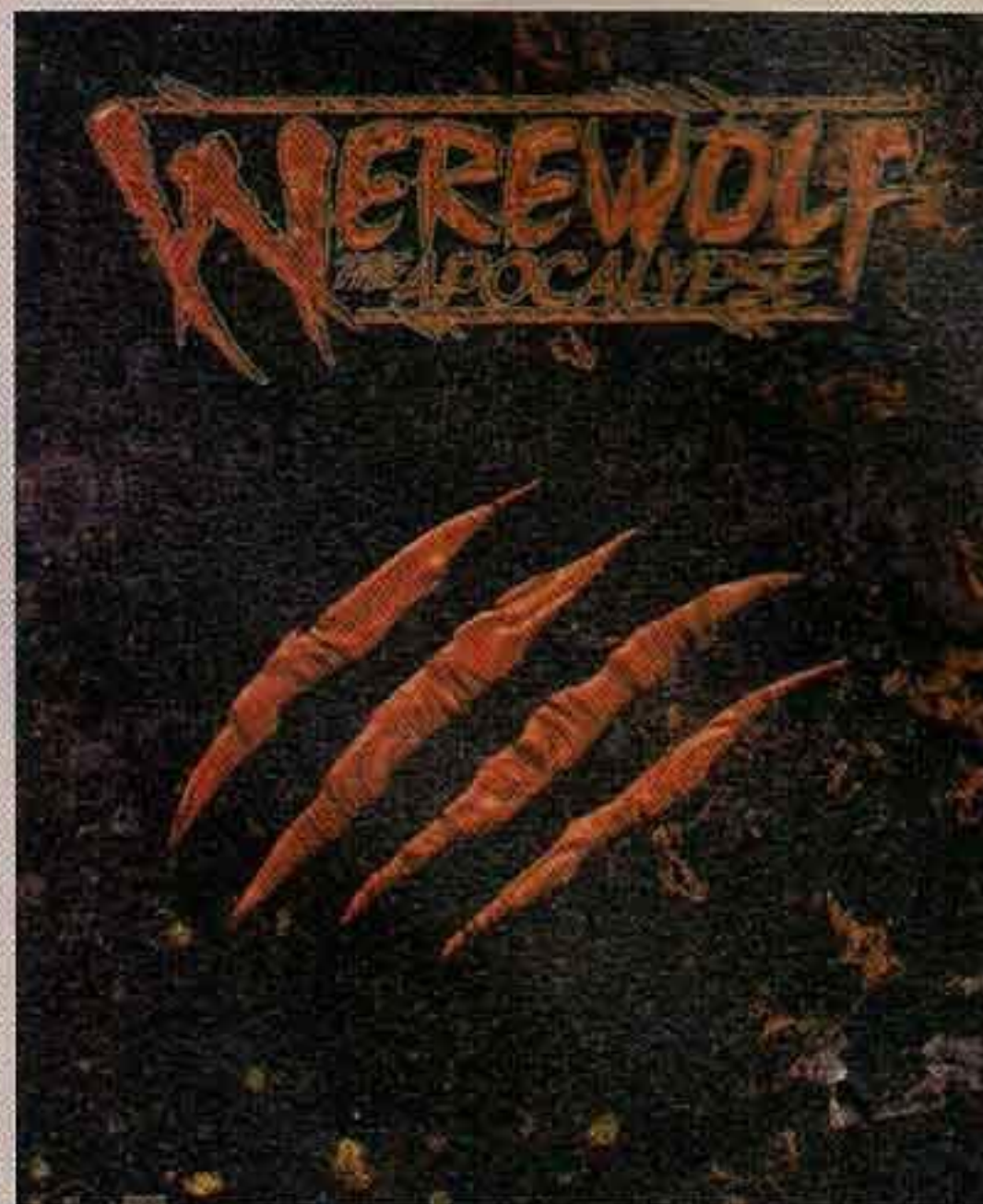
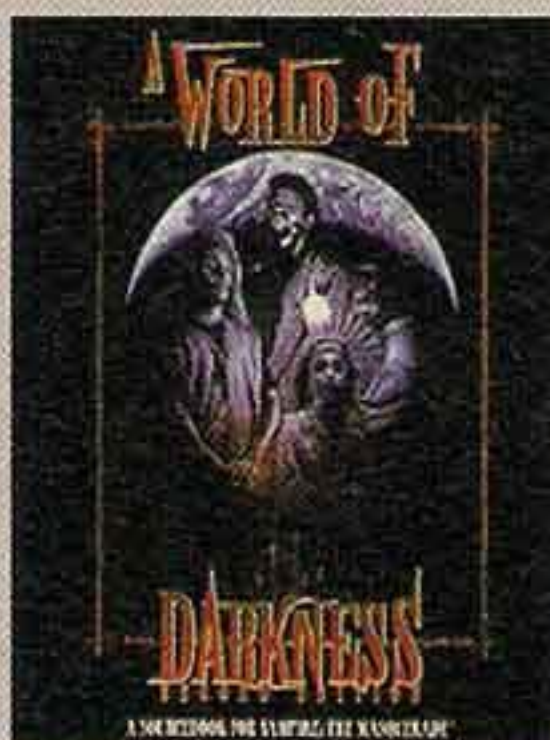
e-mail: mail@sargona.ru www.sargona.ru

ОБОРОТНИ, МАГИ И ПРИЗРАКИ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ МИРА ТЬМЫ

В Мире Тьмы, знакомом нашим читателям по компьютерным играм *Vampire The Masquerade: Redemption* и *Hunter: The Reckoning*, а также предыдущим статьям, посвященным карточным и ролевым играм про вампиров (VIM RPG в №5 и VIES CCG в №6 за 2002), живут не только кровососы — он полон существ, вышедших из преданий народов всего мира, и их число пополняется — тут есть и мумии, и оборотни, и колдуны, и феи Шекспира. Практически у каждой группы имеется своя ролевая линейка — серия пособий, посвященных игре в роли этих существ. О таких линейках, выпускающихся компанией *White Wolf Games*, и пойдет речь.

“Вампиры: Маскарад” (*Vampire: The Masquerade*) являются самой первой игрой “Белых Волков”. Упор на отыгрыш и общение с окружающими персонажами явились глотком свежего воздуха для ролевых игр начала 90-х гг., которые напоминали компьютерные “мясорубки” с большим количеством таблиц и правил. В “Вампирах” действие происходило в мире, похожем на наш, но населенном вампирами, незримо манипулирующими массами, ведущими войны со времен Рима и Карфагена, имеющими собственную социальную структуру...

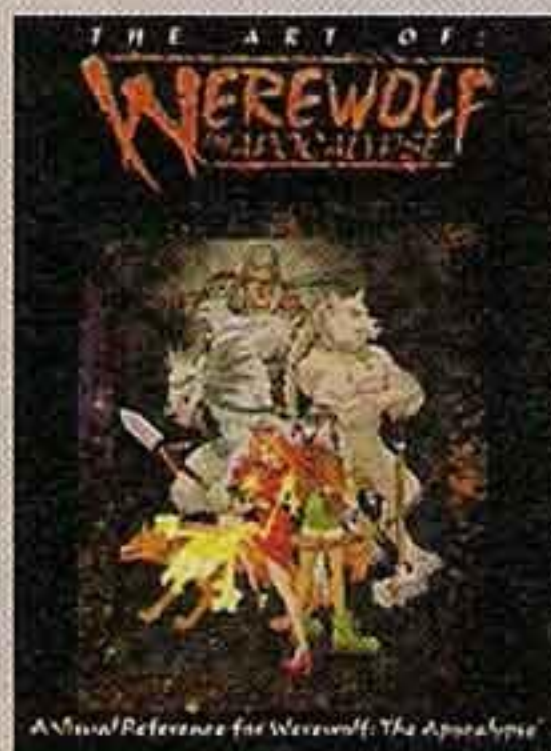


Зверь и человек в одном теле

Коммерческий успех “Вампиров”, привлечших немало фанатов готики и прочих поклонников Анны Райс в ряды ролевиков, привел к появлению не только новых пособий по этой игре, но и к расширению самой идеи игры “чужо-вищем в современном мире”. Естественными кандидатами для следующей линейки стали оборотни — вервольфы. Систему оставили ту же самую (о ней “Игромания” уже рассказывала). В конце концов, если мир один, то почему система должна быть разная? Так она и качевала из одной игры в другую, облегчая изучение правил новичкам и слегка раздражая ветеранов (у большинства из которых есть по шесть копий базовых правил).

Линейка получила название “Вервольфы: Апокалипсис” (*Werewolf: The Apocalypse*) и дала совершенно новое представление о вервольфах. Вместо жертв укуса оборотня они стали расой совершенных хищников, тесно связанных с шаманизмом. Гару, как они себя называют, были созданы Матерью-Гайей. Гару обладают тысячелетней историей, делятся на 13 племен, общаются с духами и могут выходить в Умбру — некий “астрал”, где обнажается истинная суть вещей. Оборотни стоят на защите Гайи, Земли, которая умирает от загрязнения, от современных технологий, эксплуатирующих планету, от людей, их мусора и автомобильных выхлопов. И оттого вампиры, использующие людей как пешки и поощряющие культуру мегаполисов, являются врагами Гару, но далеко не самыми главными.

Главные же — агенты Твари, могущественного духа, пытающегося уничтожить существо, олицетворяющего мусорные кучи и ядерную бомбу, выброшенный фантик от жвачки и пролитую в море нефть. Вампиры де-факто являются агентами Твари, но не подозревают об этом.

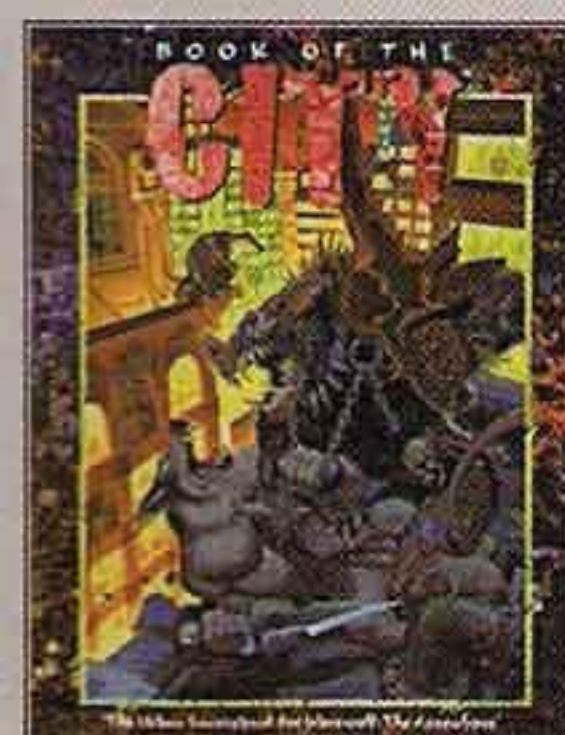


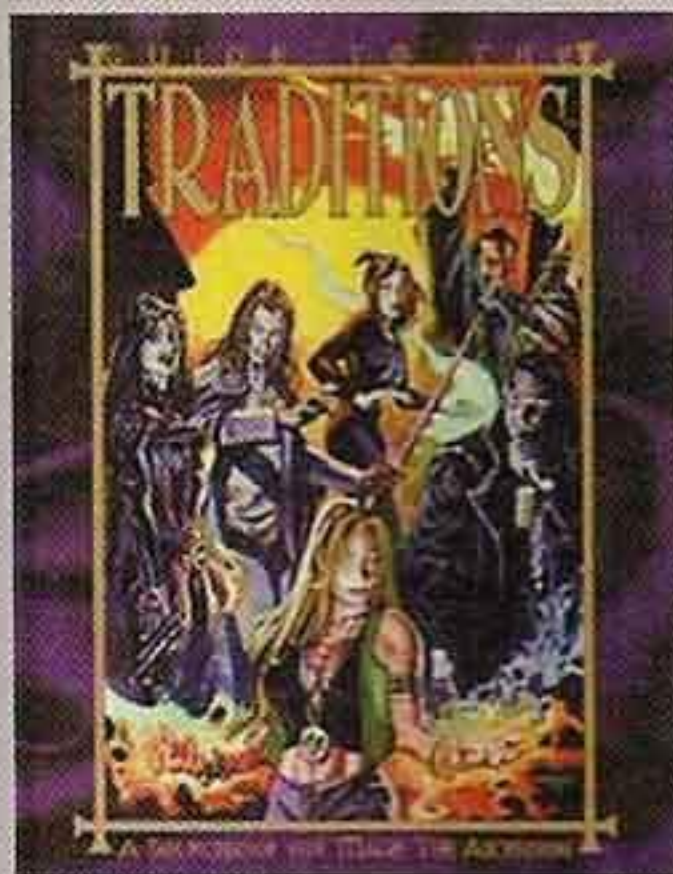
Сами Гару служат Творцу — силе созидания и хаоса. Последней частью “божественной” троицы является Ткач, ответственный за порядок — науку и технологию. Он полезен, но его достижения используются Тварью для своих целей. Гару почти проиграли войну, и они сами отлично это понимают. Отсюда слово “Апокалипсис” в названии игры. Гару сражаются не для того, чтобы выиграть, а для того, чтобы погибнуть с честью.

Отдельно стоит сказать и о других оборотнях — тех, кто превращается не в волка, а в крысу, медведя, ворона или в более экзотичное животное, вроде паука или акулы. Согласно истории Мира Тьмы, в далеком прошлом вервольфы затеяли войну с остальными оборотнями и почти полностью истребили их. С тех пор противники вервольфов чрезвычайно редки, и до сих пор ненавидят их. Некоторые из них перешли на сторону Твари (*Ananasi*, люди-пауки), другие служат не столько Творцу, сколько балансу между тремя силами (*Kitsune*, люди-лисы), третьи решили, что единственный путь спасти Землю — уничтожить все человеческое (*Ratkin*, люди-крысы).

Повелители заклинаний

По-другому Мир Тьмы видят колдуны, герои третьей линейки компании, “Маг: Возвышение” (*Mage: The Ascension*). Если вампиры — существа плоти, а оборотни — духа, то маги верят в идеи, которые способны изменить мир. Магия способна дать человеку возможность полета, исцеления и убийства. Но имена этим чудесам — не только ковер-самолет, зелье лечения и огненный шар, а еще и самолет, пенициллин и снайперская винтовка. Наука — это та же самая магия. В Мире Тьмы то, во что верят обычные люди, имеет силу. Средневековые крестьяне верили, что пиявки помогают при хвори — и они действительно обладали лечебными свойствами. Мы изучаем физические законы — и потому самолеты летают. В Магах идет борьба за коренные идеи. По одну сторону поля боя стоит *Технократия*, когда-то начинавшая как союз ученых, алхимиков и исследователей, они в своем стремлении установить научное видение мира утратили идеалы и превратились в кош-





марную бюрократию а-ля "1984", безжалостно искореняющую недовольных, вервольфов и вампиров, но в особенности — остатки колдунов, которые пытаются изменить мир, заставив людей поверить в чудеса и магию.

Традиции (за них выступают игроки) стоят по другую сторону баррикад и куда более разношерстны — здесь и маги смерти, и приверженцы герметизма, и даже хакеры. Их объединяет не единая идеология, а самозащита, выживание... и

слабая, но неугасающая надежда на то, что если они все-таки смогут заставить людей поверить в фантастическое, то общая парадигма мира изменится и колдовство заработает в полную силу.

Три названные игры, выпущенные в начале-середине 90-х гг., пользовались огромной популярностью: "Вампиры" стали самой продаваемой RPG (если не брать в расчет AD&D, которая по сравнению с ос-



тальными была тира-нозавром на фоне кроликов), "Вервольфы" несильно отставали от них, и даже "Маги" уверенно держались на восьмой-девятой строчке списка наиболее успешных игр.

Духи смерти

Следующая игра компании, "Призраки: Забвение" (Wraith: The Oblivion), посвящена неуспокоенным духам, которые странствуют по темному отражению мира, пыта-ясь решить проблемы, не дающие обрести покой. Многие из них никогда не найдут

его: у них нет сил признать свои ошибки или оставить воспоминания по-зади. Они обжились и создали свое общество — Иерархию, основанную

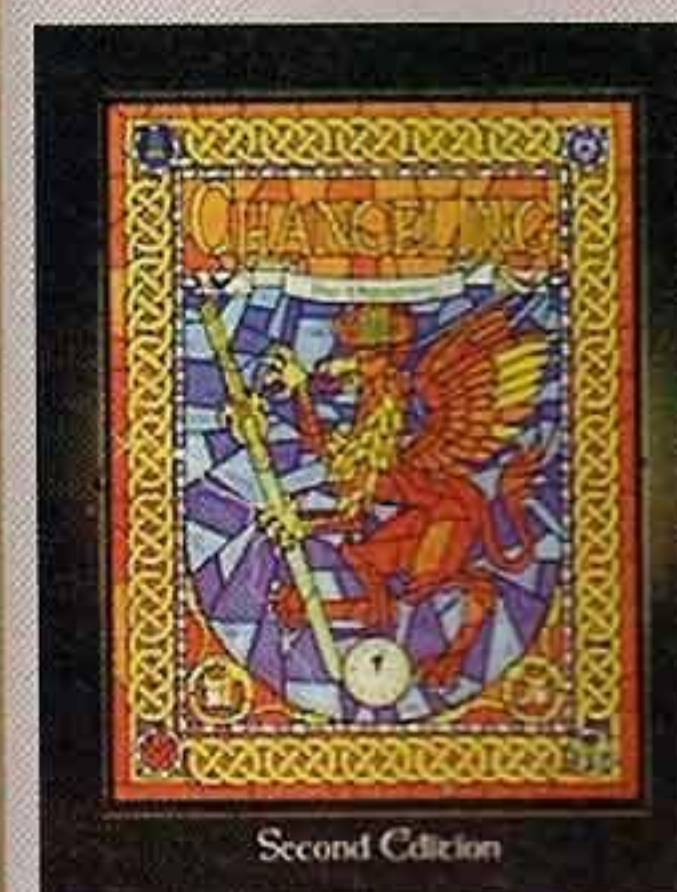
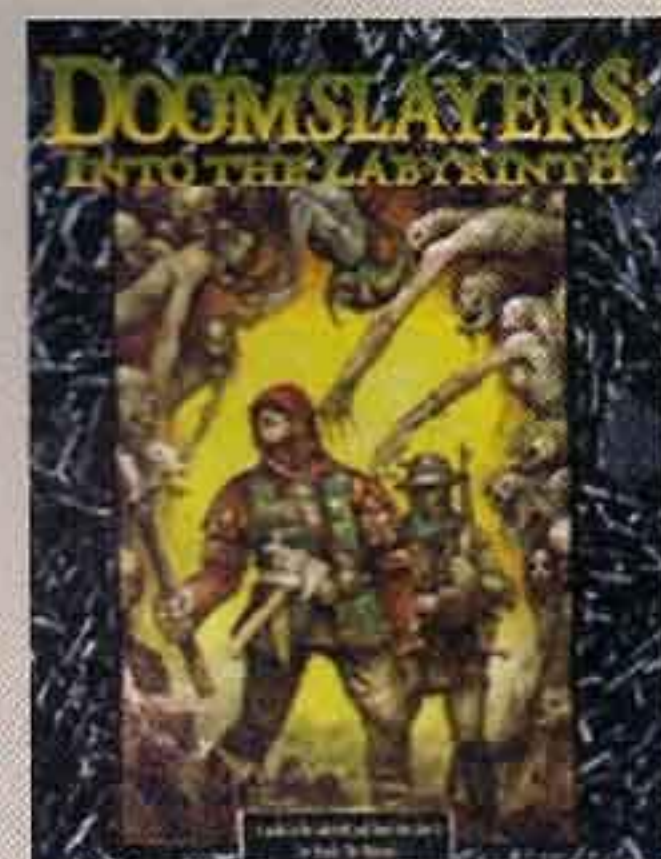
по принципу Римской империи. Некоторые призраки отвергают Иерархию, становясь Ренегатами — анархистами, пытающимися свергнуть систему. Другие, прозванные Еретиками, ударяются в религию и присоединяются к одному из многочисленных культов. Но перед всеми стоит одна и та же проблема — их Тень, голос в голове, кото-рый напоминает им обо всех ошибках и не-достатках, сводит с ума и усиливается. Од-нажды он станет слишком сильным и возь-

мет власть над психи-кой призра-ка. Тогда он станет Спектром — верным

слугой Забвения, черной дыры и манифес-тации энтропии на дне Моря Теней, покры-того мглой и окутывающего землю.

К сожалению, депрессивный настрой и ориентация на внутренний мир персонажа привели игру к тому, что небольшая часть игроков стала считать ее культовой, в то время как большинство ее игнорировало. "Продажи важнее", — решили "Белые Вол-ки" и закрыли линию, взамен дав игрокам "Охотников: Расплату" (о ней ниже).

В плодовитости компании не откажешь: между "Призраками" и "Охот-никами" она выпустила "Подменыш: Сновидение" (Changeling: The Dreaming), игру о феях, отчаянно пытающихся спасти свое королевство фантазии в апатичном мире, который не верит и не нуждается в них. По-лучив возможность вернуться после прилунения Н. Армстронга, зажегше-го воображение людей в 1969 г., феи вновь исчезают, никем не замечен-ные. Увы, но эту линейку ожидала участь немногим лучше "Призраков".



АНТИВИРУС
КАСПЕРСКОГО

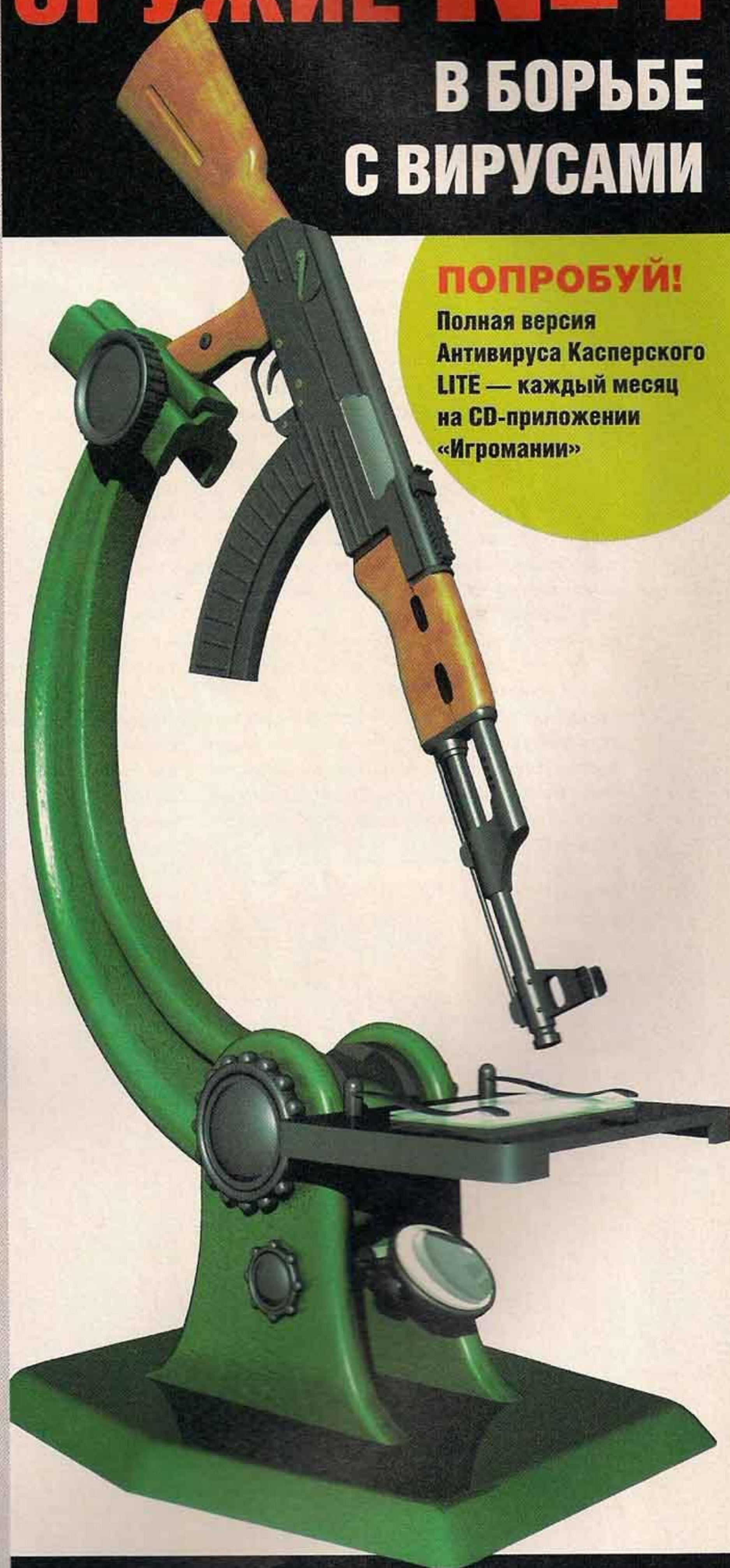
www.kaspersky.ru

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО

ОРУЖИЕ №1
В БОРЬБЕ
С ВИРУСАМИ

ПОПРОБУЙ!

Полная версия
Антивируса Касперского
LITE — каждый месяц
на CD-приложении
«Игромании»



лаборатория
КАСПЕРСКОГО
www.kaspersky.ru

Россия, 125363, Москва
ул. Героев Панфиловцев, 10
Тел./факс: (095) 797-8700
e-mail: sales@kaspersky.com

Восток и история

Компания также начала выпускать малые серии, из которых отмечу восточную и историческую. Восточная началась с выпуска "Собратьев Востока"

(Kindred Of The East), посвященных азиатским вампирам, не схожим с западными. Несмотря на то, что их философия была смесью множества разных верований, а авторы вольно интерпретиро-

вали многие события, игра получилась на удивление интересной и популярной. Помимо дюжины пособий по вампирам, вышли Hengeyokai — книга, посвященная восточным оборотням, и Dragons Of The East, посвященная восточным колдунам.

Историческая серия началась "Вампирами: Темными временами" (Vampire: The Dark Ages), посвященными XIII в., когда вампиры правили открыто. Линейка стала популярной и обросла книгами, а недавно даже получила Вторую редакцию, продвигающую время игры с 1206 до 1230 года, когда произойдет передел территорий и образуются зачатки современных вампирских сект. Кроме того, вышли малые книги, рассказывающие о колдунах и оборотнях в те времена.

Окрыленные успехом, "Белые Волки" поспешили выпустить исторические версии прочих линеек, но потерпели неудачу. "Вервольфы: Дикий Запад" (Werewolf: The Wild West) красиво выглядели (в книге даже была просверлена дырка "от пули"), но на практике идея оборотня с пистолетом не прижилась. В каком вестерне вы видели, чтобы герои игнорировали выстрелы револьверов? Увы, оборотням по большей части на такие опасности нахвать (если пули не серебряные), и смешение жанров вышло неудобоваримым.

"Дикий Запад" умер тихо, успев произвести две-три тоненькие книжечки.

Другая линейка, "Маг: Крестовый поход колдунов" (Mage: The Sorcerers' Crusade), рассказывала о начале Ренессанса, когда Технократия еще являлась Орденом Разума, была идеалистичной организацией и идеологически на равных конкурировала с Традициями. Схватка рыцарей, ученых и магов была в самом разгаре. Несмотря на столь замечательную идею, не так много людей приобрело базовую книгу, и оттого линейка держится в тени, а новые продукты выпускаются раз в полгода, если не реже.

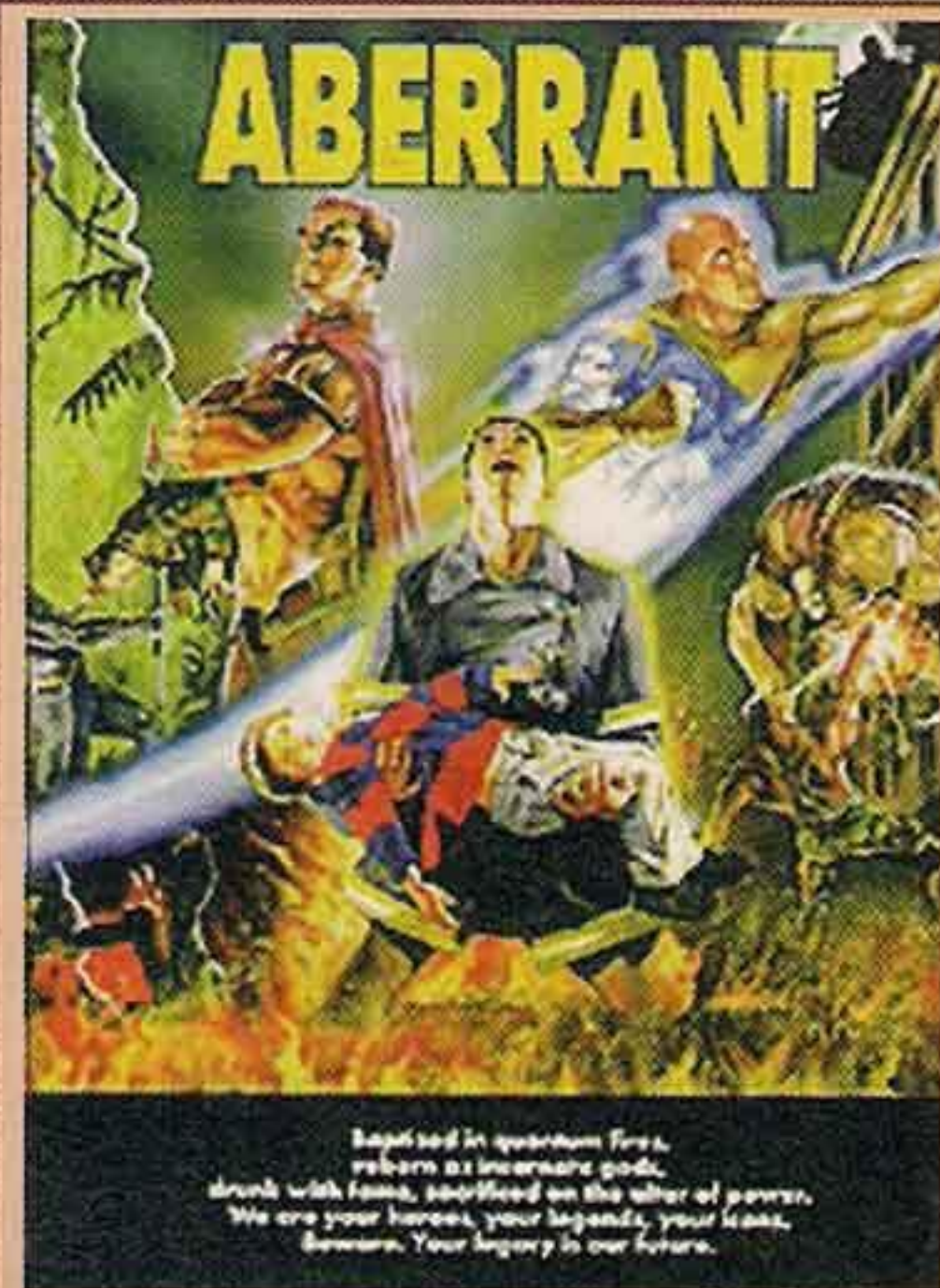
Последней и весьма многообещающей новинкой стала Victorian Age: Vampire по вампи-

рам викторианского времени. В эпоху расцвета Британской империи рождается идея вампира как романтического существа (до того вампиров воспринимали чудовищами). Эта небольшая линейка пополнится еще двумя книгами, первая из которых будет посвящена Лондону, а вторая — приключениям цикла "Хроники Вентру".

Охота на приспешников Ночи

"Охотники: Расплата" (Hunter: The Reckoning) заменили увядавших "Призраков" и произвели настоящий фурор среди поклонников Мира Тьмы. Здесь нам предстоит играть не за существа ночи, а за тех, кто охотится на них. Помогают в этом Посланники, странные голоса в голове Охотников, дарующие им непонятные возможности и открывающие глаза на чудищ, живущих среди людей. Сюжет "Охотников" только разворачивается, но в пособиях было дано уже достаточно подсказок, чтобы задуматься о целях и происхождении Посланников — являются они силой добра или зла?

В феврале 2003 г. "Белые Волки" выпускают новую игру, связывающую события прочих линеек — "Демон: Павший" (Demon: The Fallen), информация о которой держится в секрете. Возможно, завеса тайны Мира приоткроется, но, зная характер разработчиков, можете быть уверены — за каждый ответный вопрос они зададут десяток новых! Известна основа игры. Демоны, за которых предстоит играть, — падшие ангелы, которые презрели наложенный Богом запрет помогать человечеству. В ходе гражданской войны на Небесах они были низвержены в Ад, где и томились в заключении до недавних пор, пока чудовищный катаклизм, прекративший существование Империи Призраков и отрезавший древним архимагам доступ к Земле, не позволил им вернуться.

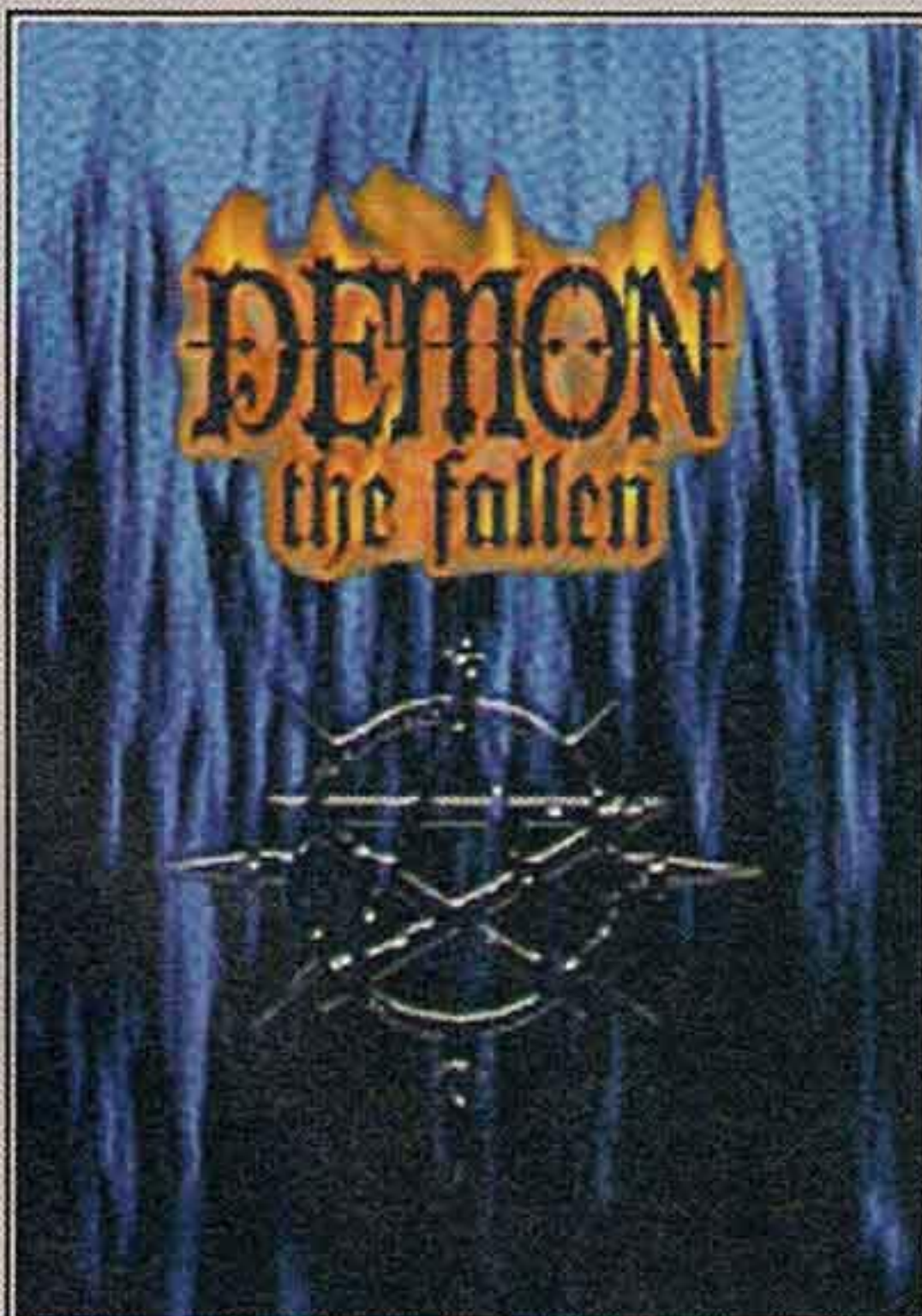


На Мира Тьмы свет клином не сошелся. Несколько лет назад компания решила исследовать жанр супергероики. Игра Trinity была посвящена пси-мастерам XXIII в., защищающим Землю от Абберрантов — супермутантов, когда-то бывших героями, но изгнанных после развязанной ими войны. Линейка получила не столь широкое распространение, как серии Мира Тьмы, но достаточное, чтобы периодически выпускать новые пособия. В следующей игре компании на ту же тему Aberrant игрокам предстоит взять на себя роль Абберрантов — тех самых мутантов и сверхлюдей, которых три века спустя будут проклинать и пугать ими детей. "Абберрант" посвящен вопросу, почему герои сражаются со злодеями, но не используют свои силы на благо людям. Вопрос, задаваемый игрой, прост — что сделаешь ты, если у тебя будет власть изменить мир? Замыкающей возврат в прошлое игрой стало "Приключение!" (Adventure!), посвященное героям палп-новелл (тех самых, из "Pulp Fiction"), весьма популярных в тридцатые годы в Америке, но практически неизвестных российскому читателю — ближайшей аналогией будет, пожалуй, Индиана Джонс.

И я обязан упомянуть о последней новинке — "Возвышенных" (Exalted) — игре героического аниме-фэнтези, разошедшейся небывалыми тиражами. В этом мире смешанных японских тем и греческих мифов Империя, правившая тысячу лет, ослабла и расплывается под напором врагов. Герои, наделенные силой богов, сражаются за судьбы мира.

Мир Тьмы развивается по собственным законам, возможно, мы получим и новые серии, позволяющие играть роль других таинственных существ. Можно быть уверенным, что White Wolf Games будет и дальше с честью нести звание производителя самых "ролевых" игр, требующих от игрока не способности создать сильный по характеристикам персонаж, а хорошего, живого отыгрыша выбранной роли. Не зря по мотивам игровых сессий в Мира Тьмы можно писать красивые рассказы, а сам жанр RPG от "Белых Волков" именуют storytelling...

В России и RPG в Мира Тьмы распространяет компания "Хобби-игры" (www.hobby-games.ru).



ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

ДВЕ КРЕПОСТИ

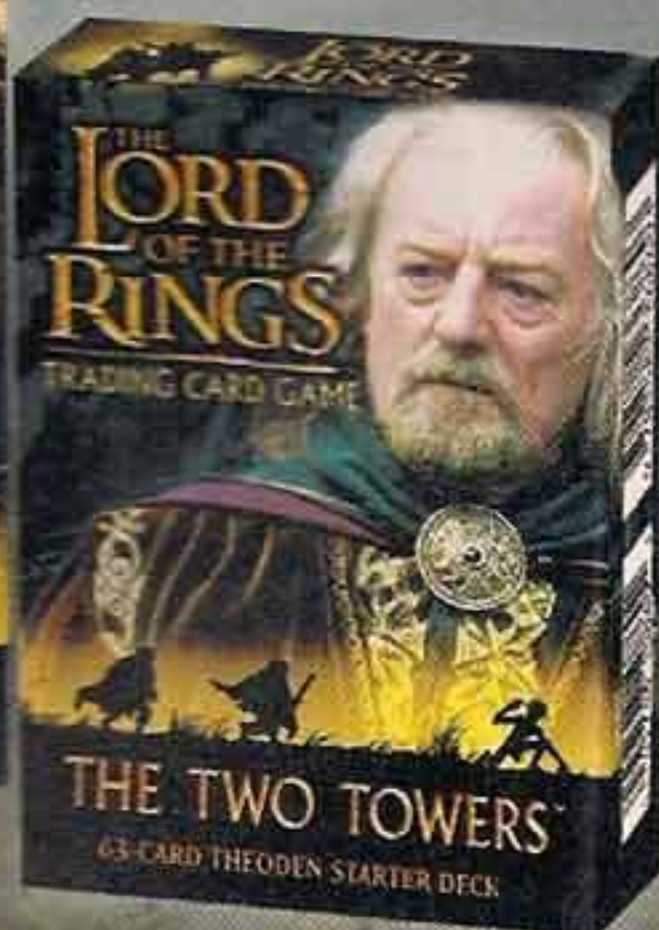
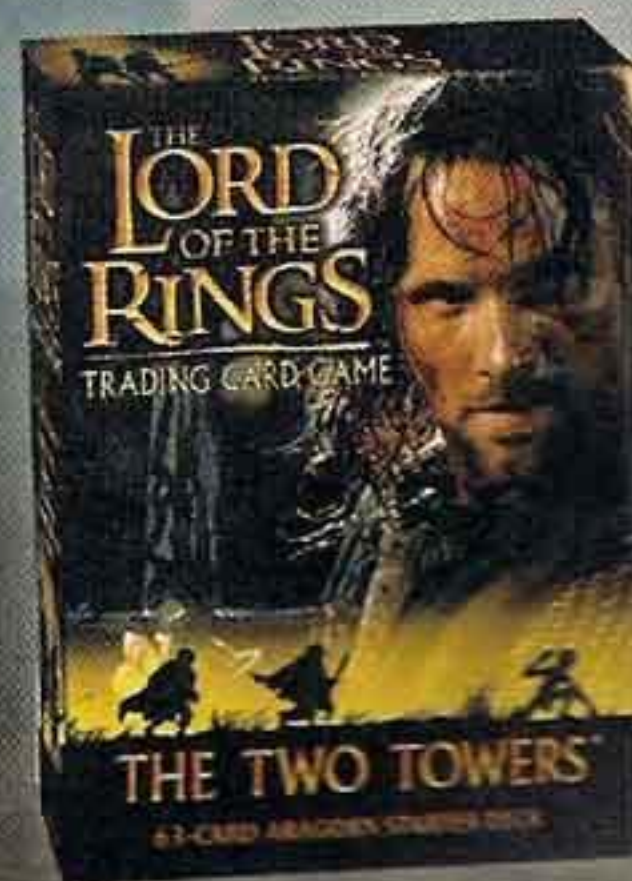
"Властелин Колец" (Lord of the Rings TCG) -

коллекционная карточная игра, в основу которой положена знаменитая одноимённая трилогия Дж.Р.Р.Толкина и её нашумевшая экранизация Питера Джексона.



Новый сет The Two Towers посвящен книге и фильму "Две крепости". Ваши герои при поддержке роханцев, Гондора и эльфов будут противостоять темной орде, которую собрал под своими знаменами Саруман Радужный, предатель Свободных народов...

Новый, четвертый сет LotR TCG предлагает дополнения к правилам популярной игры, новые игровые механики и массу вариантов стратегии.



В России игра "Властелин Колец" распространяется компанией "Хобби-игры": Россия 119180, Москва, метро "Полянка", Бол. Полянка 28 стр. 1, клуб интеллектуальных игр "Лабиринт".

Тел. для справок (095) 238-57-59, тел./факс (095) 238-57-52

E-mail: sales@rolemaner.com Интернет: www.rolemaner.ru/labyrinth.

Адрес сайта компании-производителя www.decipher.com. © Decipher, inc.

THE TWO TOWERS™
DECIPHER®

THE LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME

Вся информация об игре в Интернете - www.rolemaner.ru/lotr. Правила, дополнения, деклесты, спойлеры, аналитические статьи, турниры, полезные ресурсы. Турниры в клубе интеллектуальных игр "ЛАБИРИНТ". Метро "Полянка", Бол. Полянка 28 стр. 1, Тел. 238 - 57 - 59, адрес в интернете www.rolemaner.ru/labyrinth.

Геймер



Всем веселое здор-
ово. Хочу поделиться
с вами одним неожи-
данным открытием.
Давеча я открыл фор-
точку... смотрю — а
там! Две позабытые с
лета кувалды (мое хоб-
би — коллекциониро-
вание кувалд и нако-
вален) как висели с ле-
та в плотном прокуренном, прокофеиненном и про-
копченном воздухе, так прям и упали. Сквозь пол к
соседям... Те жутко обрадовались и минут через пять,
как откачали дедушку, прибежали благодарить.

Это я к тому веду, что здоровая полемика чрез-
вычайно полезна как для извилин, так и для общего
физического воспитания. И что два разумных орга-
низма всегда могут договориться — если не при по-
мощи жестов, то хотя бы посредством звуков, теле-
патии или, например, танца. Хороший пример —
наша почтовая рубрика... И, кстати, с наступаю-
щим вас Новым Годом.

Катя



Привет вам, доро-
гие читатели! Пришла
зима. Если выглянуть
за окошко, за ним об-
наружится снег, а если
заглянуть за стекло
снаружи, то можно
увидеть, как на пись-
менном столе светится
экран монитора. И та-
кая гармоничная кар-
тина наблюдается по всей стране. А за одним из мо-
ниторов сижу я и думаю, что написать о 2002 годе,
который неуклонно катится к концу.

Хороший был год, с огромным, прямо-таки за-
предельным количеством новых замечательных игр.
Как правильно заметил Главвред, даже если хватит
на все денег, то времени, чтобы перепробовать все
хитовые новинки, уже точно не хватит. Но приятно,
что, несмотря на поголовную занятость всех игро-
маньяков в стране, про нас с Геймером вы не забы-
вали и почту слали исправно. Надеюсь, так будет и
в дальнейшем.

В конце "Почты" я задам вам один вопрос — и
мне очень интересно, что вы на него ответите. А по-
ка переходим к очередной стадии обсуждения по-
стельных сцен в играх, к разбору стрелковых испы-
таний и полетов, к подведению итогов переписи на-
селения и к прочим увлекательным мероприятиям.
Вперед!

Письмо номера

This letter has been written under the big influence
of hard music. I was thinking of a creating a perfect
society, but then I've realized that, it couldn't be done.
Firstly because of us gamers...

Hallo beautiful Kate & serious Gamer, I know that
I've started very strange, it was some kind of a
Prologue. I was thinking what if there were no crimes,
kills, murders, drugs, and everything that makes us
humans-humans.... What if we were like in one movie
with Sylvester Stallone, when he was in future, and I
realized that we gamers will spoil everything. But not
only gamers will spoil the dream of such a world, there
are a lot of them who don't need such a world, but the
main theme here are we gamers...

I thought but why we are, then I've understood that
we are not going to live in such world. We don't need it,
we have our own virtuality in games. This society won't
let us be gamers, the free people of digital world.

Вадим Репин (igrynok@rambler.ru)

Геймер

Думаю, объяснять, почему именно это письмо вы-
брано нами "Письмом номера", — не надо. Налицо
образец оригинальности. Ранее нам неоднократно
приходили письма на хинди, идиш, древнеславянском
и корейском — но чтобы вот так вот, по-английски не
прощаясь — такого еще не было ни разу. Тем более
что слог товарища Вадима сильно напоминает клас-
сический Оксфордский (шутка юмора).

Добавлю, что помимо оригинального способа
изложения, автор письма предложил также и тему
для обсуждения. Для всех, кто несильно дружит со
спенгом Шекспира, дам вольный перевод. Суть в
том, что, по мнению Вадима, идеальное общество с
идеальными законопослушными гражданами непри-
годно и невозможно ввиду наличия среди населения
такого генотипа, как "геймеры". Пример подобной
социальной организации приведен в фильме "Разру-
шитель" (Demolition Man) с Сильвестром Сталлоне.
Этот мир, стабильный, выхолощенный и стерилизо-
ванный, с непонятными ракушками вместо туалетной
бумаги, по мнению автора письма, если и будет со-
здан, то все равно обречен на разрушение. И глав-
ная причина тому — геймеры. Мир будущего в своем
утопическом стремлении к идеалу не даст нам права
быть геймерами — свободными людьми цифровой
вселенной.

Повторюсь — перевод вольный. И честно скажу
вам, что идеи, изложенные в письме, мне лично кажут-
ся очевидными и более призваны продемонстриро-
вать напыщенность фэнтезийного полета автора, не-
жели чем дать затравку для длительного и серьезного
обсуждения. Но это — не более чем мое мнение. Ес-
ли кто считает иначе — пишите и высказывайтесь. Как
человек, замученный нарзаном еще в 1813 году до
н.э., я имею полное право на ошибку. Ткнуть в нее ме-
ня носом — ваша боевая задача. Ангард.

Письмо №1

Дефицит секса

Кому тут в играх секса не хватает? Ведь за что мы
любим КИ? За то, что они позволяют нам делать то,
что мы не можем делать в реальной жизни: летать на
истребителе, рубать зомбяков и т.д. Отсюда вопрос:
вам что, секса в реальной жизни не хватает? или он
для вас так же нереален, как давить педестрианов? Я
опасаюсь за вас.

para medic (paramedic@list.ru)

Катя

Думаю, что если мой герой/героиня правилами
жанра обречена есть, спать, таскать на себе гору
барахла и металлолома и каждый день рубиться с
малосимпатичными страхидлами, то будет справед-
ливо, если ему/ей в обычной виртуальной жизни бу-
дет предоставлена возможность, хотя бы ради отды-
ха, позаниматься сексом или чем-нибудь еще, что ду-
ша/тело просят.

Кроме того, если все будет сделано как надо —
игра несомненно станет более живой и увлекатель-
ной. А разве не привлекательна свобода произволь-
ным образом менять пол и выбирать экзотических
партнеров? Секс ангельский и дьявольский, платони-
ческие романы и любовные треугольники — на мой
взгляд, любая из этих вещей может добавить очков иг-
ре и придать ей новое измерение. Не, как хотите, а

мне идея ввести секс хотя бы в ролевые игры даже
очень симпатична.

Геймер

Тут главное — это словосочетание "в играх". Мне
вот, например, в играх тоже не хватает здоровой
эротики, и данный факт я никак не связываю со своей
"взаправдашней" жизнью. То, что мы, геймеры, жаж-
дем ирреального, невозможного в текущей повсед-
невности, совсем не провозглашает лозунг "долой
реал во всех его проявлениях". Напротив — если в хо-
рошую игру добавить побольше актуального реализ-
ма, то она от этого только выиграет.

И мне лично в этом свете симпатична точка зре-
ния Кати. Действительно, ролевые игры — лучшая
почва для моделирования человеческих/эльфий-
ских/гоблинских/хоббитских взаимоотношений, в
том числе — секса. Такая фишка сильно прибавит иг-
ре в привлекательности и, безусловно, сделает отыг-
рыш роли более правдоподобным. Эмоционально
беспольные герои с хомячками по имени Бу — честно
говоря, уже приелись.

Письмо №2

Во здравие оригинальности

Здрас-с-сел!!! Милые, так ска-ть, любимые и един-
ственные :) Катя и ГамЭр!

Мой "КРИК ДУШИ" заключается в простейшем,
на мой взгляд :-), желании... "Ну сколько можно мусо-
лить одно и то же?" Надоело уже, покупая "Маньку" и
открывая раздел почты, знать заранее, о чем там
идет речь :-). Новый игровой жанр, наркота, геймер-
ШИИИ Я посмотрел — уже 5 номеров последних (как
минимум) посвящены ентот габурде :-). Или в ре-
дакцию приходит так мало писем и все от одних и тех
же читателей? На мой взгляд, для такого рода вопро-
сов есть форум на вашем же сайте, ну, или "на худой
конец" тот же чат! А вот в почту номера надо выкла-
дывать "необычное" что-то, нестандартные какие-ни-
будь письма. И еще немного критики... Ребят! Я ни-
сколько и нинасколько не сомневаюсь в вашем крас-
норечии/острословии/чувстве юмора, но пли-и-из,
одно всего лишь "НО". ПОЛАКОНИЧНЕЕ! Ответы
на письма не должны соревноваться по объему с
Большой Советской Энциклопедией.

P.S.: Все вышенаплетенное считать сугубо моим
субъективным мнением и как наезд на кого-либо/что-
либо не расценивать!

P.P.S.: Если что не понятно до конца... спишите это
на мой 2-D юмор (плоский, типа).

best, как говорится, regards...

Юрик aka Dev1ce (bigsobak@sci.smolensk.ru)

Геймер

Объективное письмо с правильными предложе-
ниями. То, что Геймер — болтлив и суетлив, мне изве-
стно. Стараюсь бороться по мере возможностей, и
иногда даже получается. В качестве примера отвечу
тебе лично: "Ок".

Продолжая только что начатую традицию мини-
мальной стенографии, хочу сказать, что по-настоя-
щему оригинальных и интересных писем очень мало.
В общей массе 90% корреспонденции — это письма
с вопросами по играм — "где взять чит-код, как прой-
ти игру, знаю ли я такую фишку" и т.д. Как будто Гей-
мер — это Большая Советская Энциклопедия, рас-
крытая на разделе "компьютерные развлечения".
Увы, народ предпочитает именно такой стиль обще-
ния, не размениваясь по мелочам на философские
дискурсы. Если кто не понял — я сейчас призвал чита-
телей к эпистолярной активности. Надеюсь, что пер-
вым апологетом станет Юрик aka Dev1ce. Его без со-

мнения оригинальное и необычное письмо, которое он, опять же, я уверен, в данный момент пишет, вы сможете прочесть уже в следующей "Почте". Так ведь, Юрик?

Катя

Я так понимаю, что наезд на кого-либо — это обо мне, а на что-либо — о Геймере. Спасибо-спасибо за четкое осознание ситуации.

Но вот с остальным написанным согласиться не могу. Пойти по предложенному тобой пути — и читатели решат, что нам пишут одни психи... А так они видят, что иногда попадают вполне вменяемые граждане. И вообще неча на зеркало пенять — прислал бы вместо критики письмо с интересными вопросами о глубинных явлениях игровой индустрии — мы бы с Геймером на него четко и кратко ответили, отпаровали, так сказать. Но ты еще можешь исправить ситуацию. Так что жду от тебя, Юрик, лаконичного нестандартного письма с интересными вопросами!

Письмо №3

Пропаганда и национальная ненависть в играх

Здравствуй, Геймер и Катя! Хочу немного затронуть тему: "Пропаганда и национальная ненависть в играх".

Лет пять назад я равнодушно относился ко всем странам/народам мира. Но с течением времени это отношение стало меняться благодаря иностранным разработчикам. Больше всех преуспели в этом США. Враги, как на подбор, советские (русские) войска. Ну еще мусульмане и китайцы.

И почти нет возможности воевать против АМЕРИКАНЦЕВ. Наше оружие нагло "опускают". Например, GTA3: из "кольта" можно расстрелять две, а то и три машины, а из "калаша" надо в одну машину всадить полторы обоймы. Но апогеем национализма стал, конечно, Flashpoint, выпущенный чешскими товарищами, которые нам совсем не товарищи. То, что русские — "пакость и редиски", это понятно. Но где же реализм, которым хвастается игра? Представьте себе человека, в которого со ста метров попали пулей из СВД калибра 7.62, ну например в грудь. В игре он чаще всего бежит дальше. "Т80" почему-то взрывается с четырех попаданий из "мухи", а тefлоновый "Абрамс" с шести. Странно, правда? А кампанию за русских кроме как издевкой не назовешь. В "Сопровожении" чехи нам с барского плеча подарили свой "Скорпион". А где наши пистолеты? У НАТО есть "Штайер", а где наш "ПСО" (прицел стандартный оптический) на "калаш"? Где "БТР-80"?

Пришлось освоить редактор, делать миссии за русских, качать наше оружие. Игра-то хорошая. Враг в игре не настоящий, но своих убивать просто приятно. ДОКОЛЕ будет продолжаться это безобразие?

Владимир Рыбкин (vovanm@rambler.ru)

Катя

Пока эти игры будут делать супостаты, а не наши русские патриоты, — так и будет. Типа "кто платит — тот и заказывает музыку". Так и раньше было. Володя, ты рассказал о стрелковом оружии, а я проиллюстрирую тему самолетами. Вот смотри — даже в древней леталке F-19 американский "стелс" (его "реальное" название F-117) лихо догонял и сбивал МиГ-21, а F-4 Phantom был несравненно скоростнее (!) МиГ-21.

В такой обстановке было бы легко понять, если бы российские разработчики сорвались в другую крайность... Но нет! Вот, например, "Ил-2" — потрясающе исторически достоверная и реалистичная игра. Если уж ЛаГГ-3 медленнее "мессера", так медлен-

нее. А если МиГ-3У быстрее, то быстрее. Есть серьезный сайт для авиационных фанатов — www.airbase.ru — так там люди рассказывают, что характеристики практически всех машин совпадают с данными реальных испытаний! Или была стратегия "Противостояние", тоже про вторую мировую — и там все похоже на правду. Так что есть честные игры, есть...

А в большинстве западных игр — да, правда, объективности и достоверности днем с огнем не сыщешь. Ну и фиг с ними — бери редактор и восстанавливай историческую справедливость! Или играй в игры, где нет ни "узи", ни "калашей", а есть только супер-пуер-БФГ 9000. Тоже выход.

Геймер

Не люблю я эти националистические выступления. Принципиально отказываюсь делиться на наших и не наших и, поделившись, искать шовинистские посылы в компьютерных играх.

Поэтому выскажусь на тему неофициального финансирования компьютерных игр. Представим себе некую условную ситуацию, в которой какой-нибудь отдельно взятый ВПК отдельно взятой страны заинтересовался одним отдельно взятым игровым проектом. И решил себя прорекламировать. Путем финансовых вливаний и соответствующей коррекции игровых параметров оружия, производимого "in Same Country". Но, повторяю, это только условно и ради примера, ибо польза от такого рода рекламы исключительно косвенная. Склонная к войнушке target-аудитория, состоящая из разного рода шейхов и генералов-латинос, вряд ли играет в F-19 или в Operation Flashpoint. Хотя как раз последний, равно как и Rainbow Six, грозилась переделать в военные симуляторы, на которых будут тренироваться настоящие бойцы какого-нибудь там нерусскоговорящего спецназа.

Вот такой вот скрытый подтекст вижу я в описанной комрадом Рыбкиным проблеме. Долой фанеру! Но пасаран!

Письмо №4

Я — хоббит. Что значит "не похож"?

Здорова всем игроманьякам. Пишу с предложением. Тут типа у нас в стране перепись населения проходит. Так вот я подумал — а почему бы всем российским геймерам не заявить о своем существовании громко и официально? Типа взять и поставить в графе национальность "Геймер". Или, например, сексуальная ориентация — Игроманьяк. Или пол — геймерский. Или... Да в общем как-нить, но приколоться. Ведь "Игроманию" читает масса народу, и если нас наберется хотя бы тыщ десять, то уже в России появится новая нация!!!

Кичкин Денис,

село Париж, Нижегородская область.

Катя

Перепись, как показывает опыт прошлых лет, вообще дело темное и от истины далекое — по прошлой переписи в стране оказалось на 300000 замужних женщин больше, чем женатых мужчин. Самое странное, что никого это не удивило. Прям загадка природы!

А с этой переписью, результаты которой нам вот-вот обещают представить, похоже, тоже будет немало сюрпризов. Потому как уже достоверно известно, что часть страны заполнила графу "национальность по самоопределению" (как вам нравится это самое САМО? — вроде как хочешь, так и определяйся, — хоть олененком Бемби) практически так, как и предлагает автор письма. В Пензе масса народу переписи-

салась как "эльфы", а "хоббитов" по стране (да здравствует Толкиен!) нашлось меряно-немеряно. Я не буду удивлена, если в результате переписи среди наших любимых читателей выявится тыщ пятнадцать темных эльфов, 3000 некромантов и 8 драконов.

Народ явил редкое чувство юмора, продемонстрировав начитанность, а заодно и указав власти на факт, что жизнь в отдельных регионах нашей... гм... солнечной страны заметно уступает по качеству жизни обитанию в гоблинских норках. И страшно забавно было смотреть по телеку на ерничающих на эту тему журналистов, пытающихся сохранить серьезные мины на лице.

Ну а кто не успел проявить себя в этот раз — не огорчайтесь: это же явно не последнее подобное мероприятие в нашей жизни!

Геймер

Добавлю к этому, что идея оригинальна, хоть и не нова. Но, увы, наша замечательная почта доставила сие послание только через полтора месяца после окончания переписи... Для справки, подобный клич уже был провозглашен на известном сайте NON-AME, где всем желающим было предложено примкнуть к вымершей, но литературно бессмертной нации хазар, которым, если помните, "сбирался отомстить вещий Олег". Несмотря на то, что в источнике данную малую народность именуют как "неразумную", акция имела успех, и в историю России данный год войдет как год возвращения на политическую арену чистокровных хазаров и хазарок.

Письмо №5

О содержании журнала

Здравствуй! Пишет вам ваш давний почитатель (то есть люблю на досуге журнал ваш почитать). Хочу немного пожаловаться на ваш журнал — как, скажите мне, он у вас называется? ИГРОмания — а что это значит? Это значит, что вы должны уделять больше внимания играм, и не только компьютерным, но и внекомпьютерным в том числе тоже. Что мы видим, открывая журнал? Мы видим: тесты всяческих процессоров, рекламы и антирекламы видео, аудио и прочих карт, какие-то материнские платы, корпуса и колонки... Я не спорю, все это надо, все это нужно и полезно, но зачем в таком объеме? Сначала все было нормально, но теперь это занимает без малого полжурнала. Может, я и не прав, но по-моему, это неправильно.

Антон Борзов (axis1981@mail.ru)

Катя

Совершенно правильно пишешь: ты не прав! Во-первых, насчет полжурнала — это явное преувеличение. Во-вторых, все это действительно нужно и полезно. В частности, чтобы не попасться на удочку очередного телевизионного дяденьки с улыбающимся ртом и похожими на пистолетные дула зрачками, который предлагает "последнюю модель домашнего компьютера" (которая устарела всего-то пару лет тому назад) по замечательной цене 1500 баксов. А в-третьих, даже мне, от природы глубоко перпендикулярной к работе с любыми железяками — будь то автомобильный двигатель или электрическая розетка, — интересно читать "Железный цех".

Так что думаю так: хочешь играть — имей компьютер. А имеешь — разбирайся в нем. И ни рассказов о компьютерах, ни игр много не бывает. Бывают только недостаточно толстые журналы, а это, как вы знаете из вступительного слова Главвреда, мы уже исправили, став самым толстым и маститым игровым изданием в стране.

Геймер

Слышал бы тебя Дядя Федор. Его стандартное "жалкие двадцать страниц!?" ежемесячно сотрясает своды редакции, и эхо разносит по углам "мало, мало, мало"... Кстати, в какой системе исчисления двадцать страниц является половиной от 176 (или от 192? как в №11)?

Но и это не главное. Главное — то, что мне на почтовый ящик помимо таких вот посланий часто сваливаются диаметрально противоположные. Вот вам краткая выжимка из одного:

"Скажите, как вы себя рекламируете? Лучший журнал о компьютерных играх? Это значит, что нужно уделять больше внимания компьютерным играм, и не только им, но и всему, что с ними связано, — например железу. Что же мы видим, открывая журнал? — 17 страниц с лишним отданы какой-то фигне — MtG картам, полевым играм и солдатам. Выкиньте это на!"

Лично я считаю, что, генерируя подобные письма, все без исключения авторы поступают правильно. Тот факт, что эти товарищи пытаются стимулировать нас к созданию журнала "только для меня" и, не имея никакой статистической информации, решают за других — я также считаю нормальным. Это естественное право человека, покупающего журнал для персонального, и ни для какого другого, плезира. Подобные активные читатели серьезно полагают, что могут повлиять на содержание журнала, и они, черт возьми, правы. Мы обязаны учитывать мнения и пожелания всех покупающих нас геймеров. И если вдруг ваше требование увеличить/уменьшить "Вне компьютера", кастрировать/убрать "Железный цех", вывесить Памелу Андерсон неглиже на обложку вдруг не было выполнено, то это только потому, что оно не нашло должного количества единомышленников или были те, кто высказался прямо противоположно. Вуаля...

Письмо №6

Чем себе крышу туманить...

Ну вы, ребята, совсем даете!!! Вы так разделяете наркоту и компьютерные игры, а ведь по своей сути эти явления похожи. Например, вылезая из-за компа часика в четыре ночи (утра?) с опухшими глазами и всплывшими мозгами, с чувством, будто тебя избивали долго и в основном по голове, меня (да одну ли меня???) все равно каждый вечер (ну почти каждый) тянет к компу, как к магниту. Ну чем вам не зависимость?

Вот ты, Геймер, говоришь, что любишь игрушки всякие, да под пивко чтобы. Всякий раз после бутылочки-другой по телу разливается такое теплое чувство, медленно, но верно, появляется состояние блаженства, и перед глазами все плывет... (это я про пиво). Как говорила любимая мною Маша, "не все равно, чем себе крышу туманить", эффект проявляется в состоянии аффекта, как в случае с пивом, так и с наркотой, разница лишь во времени ловли кайфа и в силе действия по шарам. Мораль сей басни такова: не стоит говорить "эта [цензура] только для слабых кретинов и недоразвитых идиотов (не это ли вы имели в виду?)", но точно не для меня". В своих журналистских опусах вы сами себе противоречите. Короче, ребята мои дорогие, не ройте себе яму, поймите же вы, наконец, что ведете рубрику не в журнале "Здоровье", а в "ИгроМАНИИ" (одно слово "мания" чего стоит!).

Neonika (surreality@mtu-net.ru)

Геймер

Многоуважаемая Неоника, увы, невнимательно изучила дискуссии, которые велись на страницах "Почты" по поводу игрозависимости, которая была

определена нами как "существующая, но абсолютно минимальная и никакой угрозы не представляющая", и по поводу наркотиков, о которых было сказано примерно следующее: "если вам очень хочется сдохнуть от героина, то — пожалуйста, это ваше личное дело, но примите во внимание, что от героина вы СДОХ-НЕ-ТЕ аки пускающая мыльные пузыри иллюзий вшивая СО-БА-КА".

Мы действительно не работаем в журнале "Здоровье", иначе бы я сейчас, обвязавшись белым халатом и нацепив докторскую пилотку на очкастую бороду профессорской морды, рассказывал вам, как действуют наркотики. Рассказывал, почему кофе, чай, табак (никотин), героин, кокаин, кетамин, морфий, спиртыга, марихуана, конопля и т.д. являются наркотиками разной степени тяжести действия. Рассказывал, что официально считается, но не является наркотиком пресловутое ЛСД, так как, подобно всем психоделикам, не вызывает зависимости (что не исключает неких других крайне спорных последствий).

Давайте я скажу так, чтоб меня понял максимальное число людей. Я знаю, что все равно большинство меня не поймет или поймет по-своему. Но я хотя бы попытаюсь, чтобы тех, кто понял правильно, было побольше.

Скажу я следующее:

1. Наркотик — это вещество, употребление которого вызывает привыкание. Кто вышел на улицу с лозунгом о запрете любых наркотиков — тому надо бить морду за то, что он, вонючка, хочет запретить мои любимые кофе и пиво.

2. Наркотик вызывает в организме потребность. Т.е. если вы подсели на кофе и потом прекращаете его пить, то вас начинает крочить и ломать от недостатка привычного кофеина (или какой там его ингредиент вызывает привыкание...). Если это героин, а не кофе, то привыкание гораздо быстрее (иногда — сразу), а ломка гораздо круче, и пройти через нее для многих оказывается не под силу.

3. Именно сам наркотик может быть безвреден. Однако он — это тот троянский конь, на который в ваш организм въезжает армия всякой дряни. Например, никотин, содержащийся в сигаретах, кажется, организму не вреден, хотя именно он вызывает привыкание. А вот вредны — смолы, которые в сигаретах... причем очень нефигово вредны. Если курильщик думает, что сигареты только сократят ему жизнь лет на двадцать-тридцать, и все, то он ошибается: последние 10-20 лет он еще будет иметь дело с кучей болезней, порожденных курением. Весело, да, я согласен.

Когда речь идет о героине, то последствия можно выразить лаконичнее: кранты. В краткий период времени. Я не помню, от чего именно там настает кердык, кому интересно — сами ищите литературу и читайте.

А травка и прочие слабодействующие вещества — это нечто, по вредности действия находящееся в промежутке между сигаретами и героином. Привыкание травка дает, но медленно и в основном психологическое; вред от нее — есть, и конкретный, но не сразу. Кто не знает деталей — лучше не употребляйте. Иначе потом, когда ссохнутся мозги, захотите оторвать себе мягкое место за соплю из серии "как говорила любимая мною Маша, "не все равно, чем себе крышу туманить", эффект проявляется в состоянии аффекта, как в случае с пивом, так и с наркотой, разница лишь во времени ловли кайфа и в силе действия по шарам."

Лично мне — крайне не все равно. И, кстати, я не фанат Маша. И еще, меня мучит вопрос: откуда у Неоники "шары", ведь вроде девушка? Приглючились? Ну да ладно, это к делу не относится... просто придираюсь, по-мелкому.

4. Наркотические вещества вызывают измененное состояние сознания. Именно это ценится теми, кто пытается заглянуть за оборотную сторону мира. Однако если вы собираетесь идти по этому пути, то забудьте про ловлю кайфа (ибо не в ней фишка) и прочтите, опять же, соответствующую литературу. Не мудрствуя лукаво — начните с Кастанеды... про галлюциногены он тоже пишет, как раз в первых томах. Да — томах. Вы думали, это краткая брошюрка для недоразвитых, кого в детстве не научили читать?..

И пока не прочтете, лучше не употребляйте ничего круче кофе с чаем и сигарет с пивом. Не только потому, что "здоровье испортится". А еще потому, что высок риск стать шизиком. Будете чертиков видеть на стенах. В реале, ребят, будете. И не один день, а всю жизнь. Полагаете, привираю? Зря полагаете. Дело в том, что наркотик, ГРУБО говоря, расширяет рамки вашего подсознания, и при этом всякие образы, проблемы, конфликты и масса всякого прочего поднимается с глубинного дна вашей психики наружу.

Изнутри вас, ребята, под действием наркоты наружу лезут чудовища.

И часто случается так, что действие наркоты заканчивается, а вот вылезшее на поверхность — на поверхности и остается.

И тогда для вас раскрываются гостеприимные двери психиатрических клиник. Оттуда вы, скорее всего, не выйдете. А выйдете — скоро туда вернетесь... т.к. медицина в психиатрии у нас такова, что не столько лечит психику, сколько калечит ее окончательно.

А те, кто принимают наркотики осознанно, их для того и принимают, чтобы понять больше о себе и о мире и чтобы заодно с мусором внутри себя разобраться. Многие, кто пытался достичь просветления, использовали различные галлюциногены. Включая светил мировой науки, психологии и так далее (например, Зигмунд Фрейд несколько лет работал с кокаином, пока не выяснил, что кокаин имеет негативные побочные эффекты).

Ну а кто принимает типа наркоту чиста ради кайфа — тот чиста отправляется купаться в речушку, в воде которой живут крокодилы да пираньи, не только типа не зная, что они там типа живут, но даже и типа не зная, что они вообще, блин, существуют.

Я понятно объясняю, или мне опять завтра будут приходить письма о журнале "Здоровье"?..

5. Итог. Я не считаю, что наркотики — зло, если только это не откровенные яды типа героина. Я считаю, что злом, причем страшным злом, их делает неумелое, бездумное употребление. Я считаю, что лозунги "ради ловли кайфа", "не все ли равно", "лишь бы башню срывало" и так далее — гнилое дерьмо... в которое через некоторое время и превращаются многие из тех, кто их декларируют. Я считаю, что отсутствие понимания в применении любых наркотических веществ (кроме чая, да и то...) — то же самое, что вскрытие себе вен. Причем, кстати, вскрытие вен — в сумме гораздо безболезненнее. Оно вам надо?..

На этом дискуссию завершаем. Все, что я хотел высказать, я высказал, а что не хотел, то умолчал и уже со страниц "Почты" не скажу. А кто не понял сказанное — перечитывает и врубается. Аминь, тема закрыта.

P.S. Пейте пиво, оно не особенно вредно.

Ката

Как мне кажется, многое, сказанное Геймером, спорно. Но не буду разводить дискуссию, тем более что свое мнение уже высказывала.

Добавлю только, вполнине серьезности, что быть истинным игроманьяком — это уже достаточная нагрузка как для психики, так и для здоровья, чтобы

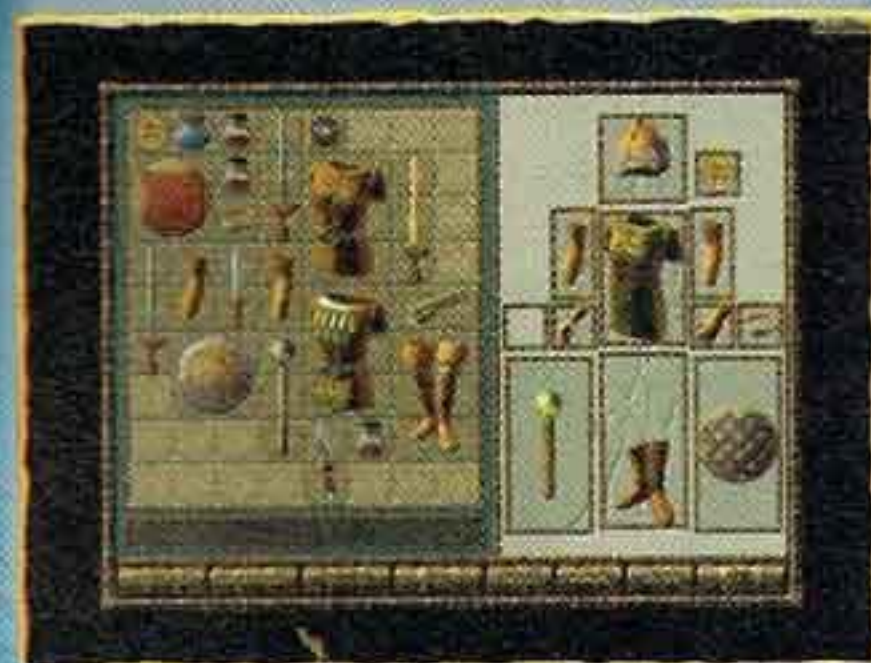
Заклятье

Золото...Золото правит миром...

В поисках прибыли люди преодолевали огромные пространства. Их не пугали ни безлюдные тропы, охраняемые ужасными существами, ни палящее солнце безводных пустынь...

Обдуряемые всеми ветрами, торговцы шли от города к городу, ведомые желанием выгодно продать свой товар.

- Уникальная комбинация ролевой игры с торговым симулятором
- Нелинейный сюжет. Каждая игра имеет различные перспективы, ведя к трем различным концовкам
- Огромное количество внесюжетных квестов
- Гигантская игровая вселенная, населенная сказочными существами
- Пять богов для поклонения, пять гильдий
- Более сотни городов, которые можно посетить и пригодных для торговли
- Боевые и магические школы, которые предложат вам уникальные навыки и умения, значительно меняющие стиль игры
- Разнообразие и успех из более чем 2000 типов
- И, конечно, магия! В игре 4 школы магии с различными заклинаниями, помогающие герою в его путешествиях по миру Заклятье



грузить их, болезных, чем-то еще. Поэтому, чтобы предаваться этой невинной слабости долго и счастливо, в остальном лучше вести здоровый и правильный образ жизни. И поэтому мы, чтобы сохранить популяцию игроманьяков, и выступаем против конкурирующих явлений. Верно, Геймер?

Геймер

Конечно! Именно в этом вся и соль. Мы конкурентов мочим, и только ради этого я все это написал. А Кастанеда — это наш внештатный автор... типа вот.

Все, переходим к "12 злобным".

Про 12 злобных...

1. Первая мысль, которая пришла, понравилась больше всего: "Не хватает — РЕАЛЬНОСТИ". Разве не ради нее все: детализация, графика, озвучка, AI, атмосфера. Хочется действительно ДРУГОЙ РЕАЛЬНОСТИ, оставаясь в этой.

Игорь Петров (ipetrik@mail.ru)

2. Что нам не хватает в компьютерных играх? Вопрос риторический... Продуманного сюжета? Великолепной графики? Детальной проработки характеристик главного героя? Я считаю, что самое страшное, если в компьютерных играх не хватает КОМПЬЮТЕРА!!!

МОНОМАН, г. ВОРКУТА

3. Я считаю, что в компьютерных играх нам не хватает реалистичности. Жизнь — это не игра, но хотелось бы, чтобы игра могла стать жизнью, реальностью.

Миша Гусев (mickky-goose@rambler.ru)

4. Если серьезно, то в большинстве современных игр мне не хватает атмосферы. Разработчики пытаются скрыть ее отсутствие за крутой графикой. Mr.Devil (tik_taki@mail.ru)

5. В компьютерных играх есть ВСЕ, что надо, и даже более того, скорее дело в нас самих — нам ведь ВСЕГДА чего-то не хватает... Daimler

6. Запаха пороха, вкуса победы,
Сажи на роже и дыр в голове,
Холода стали и звона монеты —
Не хватает в играх этого мне!

Краток был Егор Фаизов aka likVIDatOR7
(egoryan@surgut.ru)

7. Пожалуй, не хватает выведенной на монитор индикации физического состояния игрока. Мы всегда точно знаем, сколько осталось энергии (брони, хитпойнтов, юнитов и т.д.) у нашего компьютерного Алтера-эго, а вот о том, как, оказывается, после многочасового игрового марафона у нас болят глаза, пальцы, ломит в шее, как, в конце концов, хочется в туалет, мы осознаем только после того, как выныриваем из омута всепоглощающего геймерского процесса.

CyberLynx (cyberlynx@mail.ru)

8. В современных играх нам не хватает почти ВСЕГО, чего только может не хватать!!! А если честно, то РЕАЛЬНОСТИ ОЩУЩЕНИЙ. Вот бывает, сядешь играть в "За стеной", и через пару минут так начинает не хватать реальности ощущений (особенно во время сцены в душе)...

Темный мститель (griffindiamond@mtu-net.ru)

9. В каждой игре не хватает духа времени. При чем ни атмосферность, ни реалистичность в отдельности не характеризуют его в полной мере. Это неуловимое пока никем слияние одного и второго.

Виталий (vitrost@mail.ru)

10. Не хватает нам денег в играх!!! Типа чтобы заработал в GTA3 двадцать штук — и тебе там в компе, как в банкомате, зашуршало и выдало из дисководов по курсу! Василек, г. Мытищи

11. В играх очень мало настоящих человеческих эмоций! Большинство персонажей разговаривают,

думают и действуют как автоматы или как роботы Вертеры. Неестественно и предсказуемо!

Александра Петрова, г. Петрозаводск

12. В играх мне не хватает GeForce4 Ti4600 !!! Вышлите в качестве приза!

Альберт Зибельман, г. Донецк (zilber@pochta.ru)

Геймер

Как, наверное, обратили внимание наши постоянные читатели — подведение результатов конкурса в прошлом — одиннадцатом — номере не состоялось. И виной тому не моя лень. Просто ответов на заданный вопрос пришло парадоксально мало. Жалкая струйка по сравнению с наводнением девятого номера, где мы чествовали тему "компьютер versus девушка". Тем не менее, наездов по поводу вашей читательской пассивности не ждите. В порыве самобичевания я склонен винить себя и, сохрани Господи по инвалидности, Катю...

Вероятнее всего, тема, поднятая нами в качестве отправной, оказалась слишком размытой и непонятной, тяжелой для восприятия и формирования самобытного четкого мнения. Хотя одно все-таки нашлось. Это номер 6, авторства Егора Фаизова. Просто круто. Сильно, стильно и необычно. И главное — по теме. Мы признаем likVIDatOR7 самым злобным из всех 12-ти геймеров и в качестве приза отправляем ему следующие бесценные подарки: в герметичной баночке настоящий, добытый на военном полигоне запах пороха; на пробу кусочек вологодского масла "Победа"; немножечко сажи все с того же полигона; кусочек охлажденной стали от московского ОАО "Сталевар"; несколько звонких монет достоинством один рубль и... тада-та-там... парочку смачных аккуратных дырок в голову от спонсора рубрики — Вашингтонского снайпера! Так как в данный момент наш благодетель находится под следствием и не может лично передать приз в студию, мы высылаем Егору лицензионную коробочную версию игры Soldier of Fortune II. Читая наш журнал, в частности рубрику "Самопал", каждый желающий сможет узнать, как перенести фото себя любимого в игру и наконец-то получить возжеленные технологические отверстия в репе.

Теперь о следующей теме конкурса. На этот раз мы предлагаем вам рассказать о своей первой компьютерной игре. Какая она была — та самая единственная и неповторимая, сделавшая из вас мужчину, или опционально женщину, но в обоих случаях геймера? В этот раз особое внимание будет обращено на краткость изложения. Прохождения и обзоры любимых игр на две страницы не принимаются. Краткость длиною в два предложения — вот истинная мера таланта. Ждем с нетерпением.

Катя

Шестой — лучший. Все об атмосферности, реальности, адреналине и черт-те чем еще — все есть в этих строчках. Мне нравится. Поздравляем, Егор!

Другие ответы, касающиеся реальности в играх, тоже порадовали — и глубиной восприятия, и четкими формулировками. Спасибо всем!

Мы в Сети

Геймер

Приглянулся сайт номер 4. Оригинальный дизайн и много полезной информации. Также интересен восьмой. Остальные ненавязчиво рекомендуются для ознакомления.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я

комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. <http://www.schastliv.hut.ru>. Ссылка на игровой сайт "О, счастливики!".

2. www.gameforum.narod.ru. Ресурс для всех, кто любит посещать форумы по компьютерным играм. Сайт полностью обновлен, улучшено оформление.

3. <http://myuplink.tk>. Фанатский, но очень хороший сайт (русский).

4. www.soft-all.narod.ru. АБСОЛЮТНО ВСЕ о софте, Downloads, FAQ, форум и многое другое. Сайт ПОСТОЯННО обновляется.

5. <http://redsys.ru>. Все о стратегиях в реальном времени.

6. www.thegta3.narod.ru. PRIVET VSEM! POSETITE MOI Sait O GTA3!

7. <http://tusowca.narod.ru>. Загляни, понравится! Сайт для студентов и о студентах. Препад — но пасаран!

8. <http://redalert3.narod.ru>. Специально для Red Alert. Куча авторских новых карт и кампаний-продолжений для ВСЕХ ИГР этой серии! Инструкции есть в архивах!

Геймер

В финале хочу пожелать всем веселого Нового Года и кучу сладких ням-нямок в виде новых компьютерных игр. Если в 24.00 вместо боя курантов услышите за дверью "Еу! Еу! Коммон! Коммон! Кам гет сам!", не удивляйтесь. Это я Дедом Морозом подрабатываю. На этом всем спасибо. Все свободны...

Катя

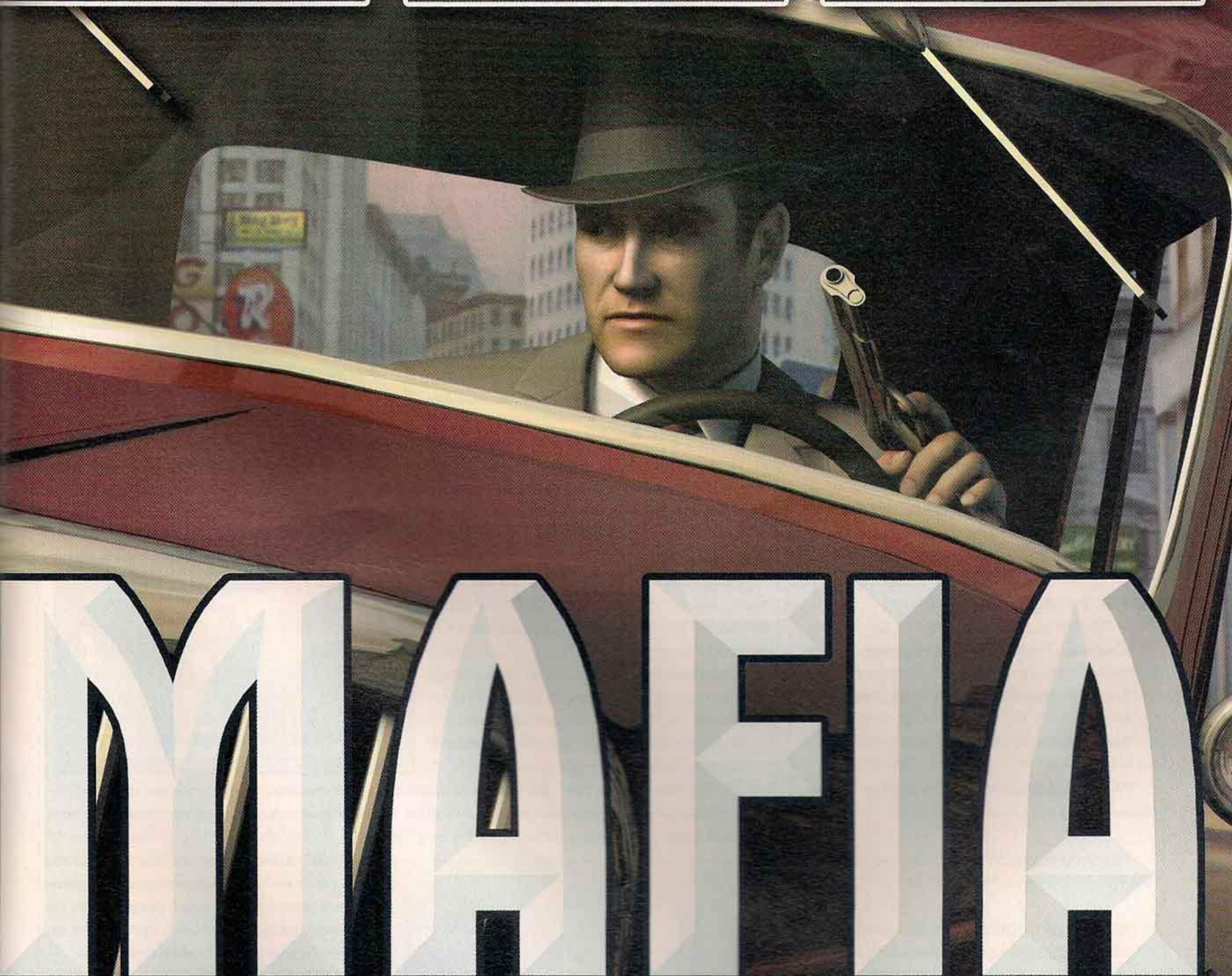
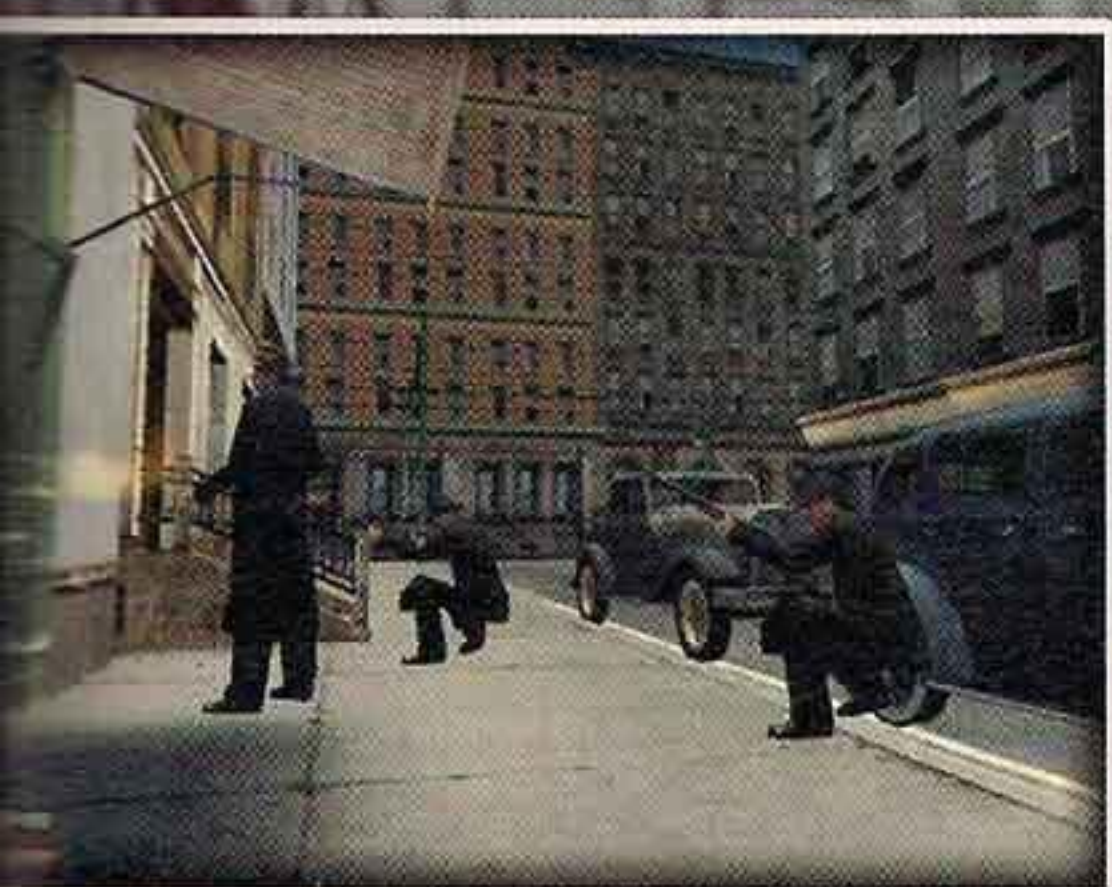
Напоследок хочу поднять тему, которую наш игровой журнал очень мало затрагивал до сих пор. Я говорю об онлайн-играх. Возник этот вопрос не просто так — один из моих близких друзей решил поиграть в одну из многих бесплатных сетевых игр — Starkingdoms. Процесс боев, распределения ресурсов, укрепления королевства и общения с другими игроками — среди которых нашлось каждой твари по паре — от шведов и американцев до доблестного лорда Бананы с островов Маори — оказался настолько увлекательным, что друг завяз в игре всеми четырьмя лапами. А сейчас, в момент написания этих строк, сервер лег под непосильной нагрузкой ежечасового коннекта нескольких десятков тысяч человек, и не работает четвертый день. И у человека идет настоящая ломка — он тычется в комп, как потерянный...

Так вот, я хочу задать вопрос: многие ли из вас пробовали играть в онлайн, и надо ли нам рассказывать об этом в журнале? Пишите, жду!

На этом говорю всем до свидания! Желаю всем весело отпраздновать Рождество и Новый Год, получив в подарок кучу новых игрушек, мозги или Жефорсу к лучшему глюкавому другу и, наконец и конечно, годовую подписку на наш журнал! С наступающими всех вас и на!

По-английски говорили, секс в играх пропагандировали, за качественный состав почты голосовали, оружие в играх реабилитировали, эльфов переписывали, по поводу наркотиков высказывались и злобных геймеров номинировали

Катя
kat.lyagushka.igromania.ru
Геймер
gamer.sobaka.igromania.ru



MAFIA

mafia-game.com





Анекдотический микс

Старый хакер рассказывает внуку сказку: "И стал старик кликать Золотую рыбку".

Ребенок: "Дедушка, а почему рыбку?"

Хакер: "Потому что в незапамятные времена это было, мышек еще не было".

:)))

Преподаватель в театральном вузе — студенту-компьютерщику:

— Нежность надо изобразить! Нежности! А не эту идиотскую ухмылку! Ну, представьте, что вы смотрите на монитор с OS/2.

Хорошо. Вот так лучше. А теперь представьте на мониторе "Юникс".

Браво! Отлично! Сам Станиславский был бы доволен. А теперь изобразите чувство негодования. Опять не получается. Хорошо. Представьте на мониторе Windows 95. Я просил негодование, а не взрыв бешенства. Ладно. Тогда представьте на мониторе Windows 3.11. Это скепсис, а не негодование. Представьте тогда Windows NT. Мне не нужна ласковая улыбка! Мне нужно негодование! Ну, давайте вообразим на мониторе Internet Explorer. О! Негодование сыграно отлично. Ну и, наконец, сами изобразите мне какое-нибудь чувство, представив на экране "Лексикон". Молодой человек! Не надо блевать в аудитории!

:)))

Сын программера приходит из школы. Отец:

— Как диктант?

— Да так. Всего две ошибки. Но, в общем, скомпилировался.

:)))

Программер идет по улице, вдруг — кирпич на голову.

"Тетрис" — успел подумать программист.

Крылатые фразы

В свои 20 лет он знал 9 операционных систем и ни одной женщины...

:)))

В КОИ-то веки...

:)))

В Аду один шанс: iddq+idkfa=держитесь, гады!

:)))

Глюк без причины — признак вирусыны.

:)))

Глюк познается в Винде.

:)))

Мои программы не зацикливаются... не зацикливаются...

:)))

Монитор Super SVGA — 16 млн. оттенков желтого.

:)))

Можно ли программу, написанную под Windows, называть подоконником?

:)))

Может ли бог создать такой процессор, который сам не сможет разогнать?

:)))

Господи, только бы она не глю... Unhandled error at 138C:0015

:)))

Мне так отважно юзеры звонят.

:)))

Мои три любимые буквы греческого алфавита: дельта, альфа и контроля.

Компьютерная Библия

Юрий Нестеренко

<http://yun.complife.net>

1. В начале было слово, и слово было 2 байта, а больше ничего не было.

2. И отделил Бог единицу от нуля, и увидел, что это хорошо.

3. И сказал Бог: "Да будут данные", и стало так.

4. И сказал Бог: "Да соберутся данные каждые в свое место", и создал дискеты, и винчестеры, и компакт-диски.

5. И сказал Бог: "Да будут компьютеры, чтобы было куда пихать дискеты, и винчестеры, и компакт-диски", и сотворил компьютеры, и нарек их хардом, и отделил хард от софта.

6. Софта же еще не было, но Бог быстро исправился и создал программы большие и маленькие, и сказал им: "Плодитесь и размножайтесь, и заполняйте всю память".

7. Но надоело Ему создавать программы самому, и сказал Бог: "Создадим программиста по образу и подобию нашему, и да владычествует над компьютерами, и над программами, и над данными". И создал Бог программиста, и поселил его в своем ВЦ, чтобы работал в нем. И повел Он программиста к дереву каталогов, и заповедал: "Из всякого каталога можешь запускать программы, только из каталога Windows не запускай, ибо маст дай".

8. И сказал Бог: "Нехорошо программисту быть одному, сотворим ему пользователя, соответственно ему". И взял Он у программиста кость, в коей не было мозга, и создал пользователя, и привел его к программисту; и нарек программист его юзером. И сидели они оба под голым ДОСом, и не стыдились.



9. Билл был хитрее всех зверей полевых. И сказал Билл юзеру: "Подлинно ли сказал Бог: не запускайте никакого софта?"

И сказал юзер: "Всякий софт мы можем запускать, и лишь из каталога Windows не можем, ибо маст дай".

И сказал Билл юзеру: "Давайте спорить о вкусе устриц с теми, кто их ел! В день, когда запустите Windows, будете как боги, ибо одним кликом мышки сотворите что угодно".



И увидел юзер, что "Винды" приятны для глаз и возжеланны, потому что делают ненужным знание, и поставил их на свой компьютер; а затем сказал программисту, что это круто, и он тоже поставил.

0A. И отправился программист искать свежие драйвера, и воззвал Бог к программисту и сказал ему: "Где ты?"

Программист сказал: "Ищу свежие драйвера, ибо нет их под голым ДОСом". И сказал Бог: "Кто тебе сказал про драйвера? Уж не запускал ли ты "Винды"?"

Программист сказал: "Юзер, которого Ты мне дал, сказал, что отныне хочет программы только под "Винды", и я их поставил".

И сказал Бог юзеру: "Что это ты сделал?"

Юзер сказал: "Билл обольстил меня".

0B. И сказал Бог Биллу: "За то, что ты сделал, проклят ты пред всеми скотами и всеми зверями полевыми, и вражду положу между тобою и программистом: он будет ругать тебя нехорошими словами, а ты будешь продавать ему "Винды"."



0C. Юзеру сказал: "Умножу скорбь твою и истощу кошелек твой, и будешь пользоваться кривыми программами, и не сможешь прожить без программиста, и он будет господствовать над тобой".

0D. Программисту же сказал: "За то, что послушал юзера, прокляты компьютеры для тебя; глюки и вирусы произведут они тебе; со скорбью будешь вычищать их во дни работы твоей; в поте лица своего будешь отлаживать код свой".

0E. И выслал Бог их из своего ВЦ, и поставил пароль на вход.

0F. General protection fault.



С фигой в... мониторе

Было это довольно давно, когда мегабайты были всего лишь килобайтами, а компьютеры — большой редкостью. В учебном заведении, где я тогда учился, установили неплохой по тем временам компьютерный класс — Yamaha-MSX. На компьютерах мы в основном изучали Бейсик. Причем по-разному изучали — одни лучше, другие похуже. И, как обычно у студентов, существовала взаимовыручка. Тот, кто успевал выполнить свое задание, помогал другим. Пользовались для этого сетью. Сеть там была простейшая — один компьютер центральный, и обмен из ученического компьютера возможен только с ним. Команды приема и передачи — наподобие команд работы с магнитофоном. Но все компьютеры были одинаковы, и центральный от ученического отличался только положением переключателя (принтер и дисковод были только на центральном). Когда центральный компьютер выключен, каждый мог переключить свой компьютер и сделать его центральным. Это иногда использовалось для передачи готовых решений неуспевающим и просто ленивым. Но такая помощь приносит мало пользы.

И вот один мой друг решил немного побороться с этим явлением. Нарисовал на миллиметровке фигу, и на основании этого изобразил программку, которая рисовала аналогичную фигуру на экране. На занятиях он дождался момента, когда его попросят переслать решение задачи. И переслал, сами понимаете что. Именно в это время произошел сбой на одном из компьютеров, и преподаватель решил загрузить в него информацию с центрального компа. Набрал на ученическом команду LOAD и уже собирался перейти к центральному, чтобы включить его и набрать там SAVE, как перед ним на экране монитора возникла именно та фигура, которая в некоторых кругах обозначает нежелание выполнять чьи-то указания и вообще отношение к собеседнику.

Это произошло довольно неожиданно, преподаватель от удивления чуть не упал (помешал стоящий сзади стол). Такого сообщения об ошибке он еще не видел...

Компьютерная клиника

Однажды вечером в мою приемную зашла странная парочка. Вдохновенный мужчина с бутылкой пива и заплаканная дама. Наблюдая за ними сквозь приоткрытую дверь кабинета, я решил, что передо мной обыкновенный алкоголик и его замученная жена, тем более что и диалог их был достаточно типичен.

— Сейчас же уйди эту гадость, — всхлипывала дама, — ты хоть пять минут без этого можешь?

— Ну еще чуточку, — рассеяно отвечал мужчина, — ну сейчас.

Я пригласил даму в кабинет, и она, беспрерывно рыдая, стала рассказывать.

— Доктор, мне говорили, что при помощи психоанализа вы делаете чудеса. Нет, вы даже не представляете, как это ужасно! Раньше мой муж приличным человеком был, а теперь... Не спит, не ест, все забывает, по ночам за

монстрами гоняется. Причесываться и то перестал, только и знает, что курит без конца, квартира все время в дыму и в пивных бутылках. И все деньги только на это уходят. Вы только не смейтесь надо мной, я не шучу, это очень серьезно.

Я автоматически записал в карту "Белая горячка".

— Не переживайте, — сказал я, — я использую очень действенную методику, разработанную Юнгом. Называю ключевые слова, пациент рассказывает о своих ассоциациях, и я узнаю, в чем причина болезненного состояния, что творится в его подсознании. Конечно, дело серьезное. Я протестирую его и буду лечить. Процесс длительный, трудный.

Дама взглянула на меня с надеждой и вышла. Я велел секретарше сообщить остальным страждущим, что прием на сегодня закончен. И позвал супруга печальной дамы, но тот никак не отреагировал. Выглядел он ужасно: запущенные волосы и борода, отрешенный взгляд, глаза, блестящие безумным огнем.

"Аутизм", — записал я и, с трудом дотаскивая беднягу до кушетки, сказал:

— Расскажите, пожалуйста, о вашей маме.

— Что о ней рассказывать-то? — взвился неожиданно пациент. — Кривая вся. Глючит ее, сволочь, беспрерывно. Поддержки от нее не дождешься.

"Наследственно-депрессивный психоз", — записал я в карту.

— Да что с мамы взять. Она же китайская, — пациент обреченно взмахнул рукой.

— Китайка? — удивился я. — Вы вроде на китайца не похожи. А что вы еще о ней можете сказать? Вы не хотите, например, маму полечить?

— Эх, чего я только не перепробовал. Клинит ее в самый ответственный момент. Была бы возможность, давно ее поменял бы. Ее же сдавать надо, — вздохнул пациент. — Виснет она, понимаете? Работать только начнет. И сразу виснет.

— Так, с мамой все ясно, — сказал я, записывая: "Суицидальные попытки со стороны матери..." — А как, гм, ваш папа?

— Как, как. Пап-то много, только гнилые они все. Вот вчера маму опять заклинило, полез смотреть, а папа на маме уже без штырка.

"Эдипов комплекс", — записал я в карту.

— На память не жалуетесь? — спросил я.

— Как бы вам сказать. Жалуюсь. Ума у меня маловато, конечно, — сказал он. — Восемь метров. Из-за этого и монстры медленно бегут, неинтересно даже. А что, можете недорого предложить?

— Расскажите-ка мне о ваших монстрах, — попросил я.

Пациент оживился.

— Вот как раз вчера. Знаете, такие вредные ящеры двухголовые попались, так от них ничего не помогает. Ну понятно, что кукла Вуду хорошая. А собачки огненные, которые везде шныряют, — с ними вообще мерзко, сами знаете. Будешь гореть, пока все здоровье не выйдет. И разные там монахи ходят, одни с автоматами, другие с дробовиками. Выскочил тут недавно на площадь в платке-невидимке,

их там пятнадцать штук стоит. Ходи себе и отстреливай. Даже жалко их стало.

— И давно вы этих монахов отстреливаете? — поинтересовался я.

— Да нет, всего две недели. Раньше фрицев в подвале стрелял.

Я записал: "Параноидальный бред в обостренной стадии". Этот человек мог служить учебным пособием по психиатрии. Было абсолютно ясно, что бредить таким образом бедняга мог целыми часами. Ему необходима была срочная госпитализация, и простой психоанализ явно помочь не мог. Жаль было несчастную жену, рыдавшую за дверью, но что делать...

Кстати, о жене.

— Скажите, а из-за чего вы сейчас ругались с женой?

— Как из-за чего? — удивился пациент. — Как и все, из-за этого самого.

Он полез в сумку и вытащил ноутбук. Не выключенный, кстати... На экране виднелись серые стены замка и какие-то фигуры в балахонах.

— Ой, так вы в компьютерах понимаете, — обрадовался я. — Знаете, у меня вот тут проблема.

Пациент подозрительно посмотрел на меня и спросил:

— Чайник, что ли?

— Да не чайник, чайник работает, он филипповский, хороший. Компьютер мне подарил, а он не работает.

Я чувствовал, что голос мой стал подобострастным, но поделаться с собой ничего не мог. Компьютер был нужен позарез. Пациент подошел к моему индифферентному "Пентиуму", пощелкал по клавишам и сказал:

— Дело серьезное, сейчас протестирую и буду лечить. Закурить есть? Сам-то курить будешь?

— Знаете, вообще-то я не курю, но по такому случаю...

Через час мы уже перешли на ты. Мы ползали по ковру среди деталей, проводков и отверток, и я обнаружил, что теперь понимаю его с полуслова, даже если он невнятно мычит. Еще через час он попросил что-нибудь попить, и я достал из холодильника пиво, принадлежавшее охраннику. Потом пиво закончилось, и мы перешли на коньяк, подаренный мне предыдущим посетителем. Заодно мы решили опробовать компьютер в сети, соединили мой и его и немного поиграли.

Опомнился я только к вечеру от дикого крика. На пороге стояла давешняя заплаканная женщина.

— Доктор, доктор, я вас зову, а вы не слышите, совсем как он. Что он с вами сделал? Это заразно, да?

— Ничего, — удивился я, машинально стряхивая пепел на ковер, — все в порядке. И супруг ваш в порядке.

И лишь тогда я посмотрел на себя в зеркало. Я давно уже снял и кинул в угол белый халат, оставшись в джинсах и ковбойке. На ковре валялись бутылки из-под пива и окурки. Мои джинсы пузырились на коленях, волосы спутались, взгляд был отрешенным, а глаза блестели безумным огнем. ■

Спонсоры конкурса: торговая марка Genius (www.genius.ru), "Новый диск"

НАРОДНО-РЕВОЛЮЦИОННЫЙ ШТУРМ СКРИНМАНИЯ



Близится Новый Год, и мы готовы сделать настоящий подарок для всех читателей. Можно было приложить к журналу какую-нибудь наклейку или авторучку, как делают многие. Однако мы решили поступить еще лучше и придумать что-то по-настоящему потрясающее, для всех. А что, спрашивается, делают без исключения все наши читатели? Правильно, играют в игры!

И этого достаточно, чтобы стать победителем! То, о чем так долго твердила прогрессивная игровая общественность, свершилось! Наш журнал объявляет самый революционный конкурс из всех, что когда-либо проводились. Если раньше для участия вам требовались специальные знания и умения, то теперь стать победителем может каждый, кто просто любит компьютерные игры и играет в них. Единственное условие для победы — отменное чувство юмора.

Опрос, проведенный на сайте "Игромании", показал — читатели высказались за конкурс на самый прикольный игровой скриншот. Так тому и быть, торжественно объявляем о старте СКРИНМАНИИ! Для того, чтобы стать победителем, нужно всего лишь заскринить какую-либо необычную игровую ситуацию: прикольную, смешную или даже страшную. Тот, чья картинка окажется самой оригинальной, получит главный приз — навороченный компьютерный стол. И это далеко не единственный приз, который мы для вас приготовили!

Конкурсные скриншоты

Скриншоты — это графические файлы, полученные путем сохранения видеoinформации с экрана во время игры. Иными словами, игровые картинки. Именно они-то нам и нужны.

Скриншоты можно снимать из любых игр. Мы не накладываем каких-либо ограничений на их выбор, однако советуем, по возможности, выбирать игрушки новые и общеизвестные. Это поможет осознать всю искрометность вашей работы как можно большему числу читателей.

Что должно быть на скриншоте, чтобы он получил нашу высокую оценку? Очевидно — на нем должно быть что-то особенное! Ситуация, встречающаяся раз в тысячу лет. Потрясающее хитросплетение обстоятельств. До колик смешные совпадения. В общем, некая *нетипичная и классная игровая ситуация*. И что бы это ни было, должно хватать одного взгляда на картинку, чтобы рассмеяться, ужаснуться или... заплакать, черт возьми!

Мы надеемся увидеть самые разные работы. Главное — все они должны быть яркими

и оригинальными, прикольными и веселыми, пленяющими и — пусть даже ошеломляющими. В общем, умопомрачительными! Именно этого вам предстоит добиться, и как только на мониторе появится что-нибудь похожее на мечту — просто сохраняйте картинку для СКРИНМАНИИ.

Во время игры не возбраняется использовать чит-коды и easter eggs. Наоборот! Для победы все средства хороши, и главное — результат, а не извилистый путь к его достижению. Если это поможет появиться на автодороге допотопному динозавру, откроет "клубничку" или просто превратит всю воду в кровь, тем самым позволив вам сделать потрясающий кадр, — так и прекрасно! Но не забывайте, что это не конкурс на самый крутой easter egg, и одного лишь динозавра на шоссе для победы будет недостаточно. Экспериментируйте!

Теперь о главном — как снимать скриншоты. Во многих современных играх имеются встроенные горячие клавиши, одного нажатия на которые достаточно, чтобы сохранить картинку. Обязательно просмотрите readme-файлы и прочие инструкции к игре, проверьте, не предусмотрели ли разработчики такую возможность. Если предусмотрели, то полдела сделано! Воспользоваться горячими клавишами — просто и удобно. И все же, если такой лазейки не оставлено, как быть?

Тогда остается воспользоваться специальной утилитой HyperSnap-DX. Русскую версию этой программы мы выкладываем на нашем компакт-диске в разделе "Мозговой штурм". Программа относится к классу shareware. "Шароварность" проявляется в том, что на снятую с помощью HyperSnap-DX картинку помещается большой белый квадрат с напоминанием о необходимости регистрации. Решить проблему можно двумя способами: либо раздобыв где-нибудь взломанную версию, либо зарегистрировавшись (обойдется в 400 рублей, обращаться на www.hyperionics.ru).

Подробные указания о пользовании HyperSnap-DX читайте на нашем компакт-диске, а мы переходим к условиям для участников СКРИНМАНИИ!

Условия для участников

Работы принимаются на конкурс ДО 28 ФЕВРАЛЯ 2003 ГОДА включительно. Все работы, которые придут 1 марта и позже, не будут допущены на конкурс.

Подведение итогов произойдет в четвертом номере "Игромании" за будущий год, причем, как вы уже поняли, это будет как раз... апрельский выпуск! Так что в день смеха от души посмеемся, ужаснемся, взгуст-

нем и впадем вместе с вами в просветленную задумчивость, рассматривая самые прикольные картинки всех времен и народов!

1. От одного человека на конкурс принимается от одного до трех скриншотов. Высылать больше, чем три, со словами "посмотрите, у меня вот еще тут есть!!!" категорически не нужно. К тем, кто пришлет четыре и более картинок, меры будут самые строгие, вплоть до исключения из числа участников конкурса.

2. К участию в конкурсе принимаются скриншоты в форматах *.JPG (самое оптимальное), *.BMP, *.TGA, *.TIF, *.PCX и, на крайняк, *.GIF. Учтите, что формат *.JPG позволяет сжимать картинки, что приводит к сокращению размера файлов, но при этом и к уменьшению качества изображения. Для СКРИНМАНИИ потеря качества картинок неприемлема, поэтому, если присылаете картинки в *.JPG, то непременно без сжатия, то есть — в 100%-ном качестве без компрессии.

3. Если вы выбираете *.JPG или *.GIF, то паковать картинки не нужно (все равно они от архивирования не уменьшаются). А вот *.BMP, *.TGA, *.TIF и *.PCX, напротив, необходимо архивировать при помощи архиваторов WinZip или WinRar.

Отметим, что архиватор WinRar 3.0 вы всегда можете найти на нашем компакт-диске в "Игроманском стандарте" "Софтверного набора". Рекомендуем использовать именно его, т.к. он показывает наилучшие результаты по качеству сжатия.

4. Максимальное разрешение скриншота (т.е. его размер) — 1024x768. Минимальное — 320x200.

5. Высылая скриншоты на конкурс, вы автоматически даете нам право на любое их использование. Это означает, что мы можем публиковать ваши работы как в журнале, так и на компакт-диске к журналу, на сайте и так далее.

6. К каждой карте в письме обязательно прилагайте краткую информационную справку в txt-файле. Будем называть ее СКРИН-ПАСПОРТОМ. Архивы с картинками, к которым не будет приложен данный информационный файл, НА СКРИНМАНИЮ НЕ ПРИНИМАЮТСЯ. Более подробно о паспорте читайте далее.

Скрин-паспорт

Скрин-паспорт — это ФАЙЛ В ФОРМАТЕ TXT, в котором содержится информация о вас и о ваших скриншотах. Файл с паспортом скриншота должен быть отправлен вместе с картинками (тем же письмом).

Паспорт состоит из двух частей. В первой части вы указываете информацию, которая не будет нами нигде опубликована. Во вто-

рой части паспорта вы указываете информацию, которая будет публиковаться нами вместе с вашим скриншотом.

Конфиденциальная информация, которая только для нас: 1) Ваши имя, фамилия и отчество (если вам меньше 16 лет, укажите также одного из родителей или кого-то еще, иначе могут возникнуть сложности с получением призов). 2) Ваш адрес, причем желательно с индексом. 3) Контактный телефон/телефоны. Мобильный тоже можно написать, если есть. Если вы не москвич, пишите код города. 4) Указывайте все e-mail, по которым с вами можно связаться. Как вы понимаете, нам все это потребуется в случае, если вы займете призовое место.

Открытая информация, которая для всех: 1) Название игры. 2) То, как вы хотите себя называть. Можно никнейм. Как угодно. 3) Откуда вы: страна и город. 4) Если хотите, чтобы ваш e-mail был указан, напишите его. 5) Описание скриншота. 6) Подпись к скриншоту. Последние два пункта требуют пояснений.

Описание скриншота — четкий комментарий по поводу особенностей вашей картинке. То, что очевидно для вас, вполне может оказаться неочевидным для тех, кто данную игру просто не видел. Поэтому вы должны точно пояснить, в чем необычность вашей работы.

Подпись к скриншоту — веселое и ироничное описание происходящего на снятой вами картинке. Подписи к картинкам вы во множестве можете видеть на страницах журнала "Игромания".

В качестве примера мы подготовили уже заполненный шаблон открытой части скрин-пас-

порта. Редакция предупреждает, что вся информация, представленная в нижеследующем примере, является вымышленной, а все совпадения — не более чем странные случайности...

СКРИН-ПАСПОРТ

Название игры: Mafia: City of Lost Heaven

Автор скриншота: Дон Капусто

Страна и город: Россия, Москва

E-mail: doncapusto@mafia.com

Описание скриншота: В левом верхнем углу экрана вы видите стервятника, прилетевшего к телам невинно убиенных бандитов. Сами бандиты слева и справа, а посередине их убитая собака. Прикол в том, что собака — друг человека — лежит между бандитами. Порешили всех.

Подпись к скриншоту: Слева бандит, справа бандит, а посередине шавка. Хорошие бандиты — мертвые бандиты. Это даже слетевшимся стервятникам понятно.

Текстовый шаблон паспорта карты ждет вас на компакт-диске в разделе "Мозговой штурм". Вам остается только заполнить его и приложить к карте.

Пункты приема скриншотов

Специально для СКРИНМАНИИ создан электронный ящик SHOT@IGROMANIA.RU. Именно на него вам необходимо отправлять свои скриншоты произведений. После того как картинки будут нами получены, вам придет подтверждающее письмо. Если вы не получили подтверждения, значит, ваши работы до нас не добрались.

Если у вас нет интернета. Если у ваших

знакомых нет доступа в интернет или они, бессердечные, не желают отправлять ваши картинки. Если у вас поблизости нет интернет-кафе. И если ну никак вы не можете отправить карту нам по e-mail. То тогда вы можете выслать нам ее в письме на адрес редакции либо принести лично. Действовать подобным образом рекомендуется ТОЛЬКО в том случае, если отправить карту по e-mail для вас решительно невозможно.

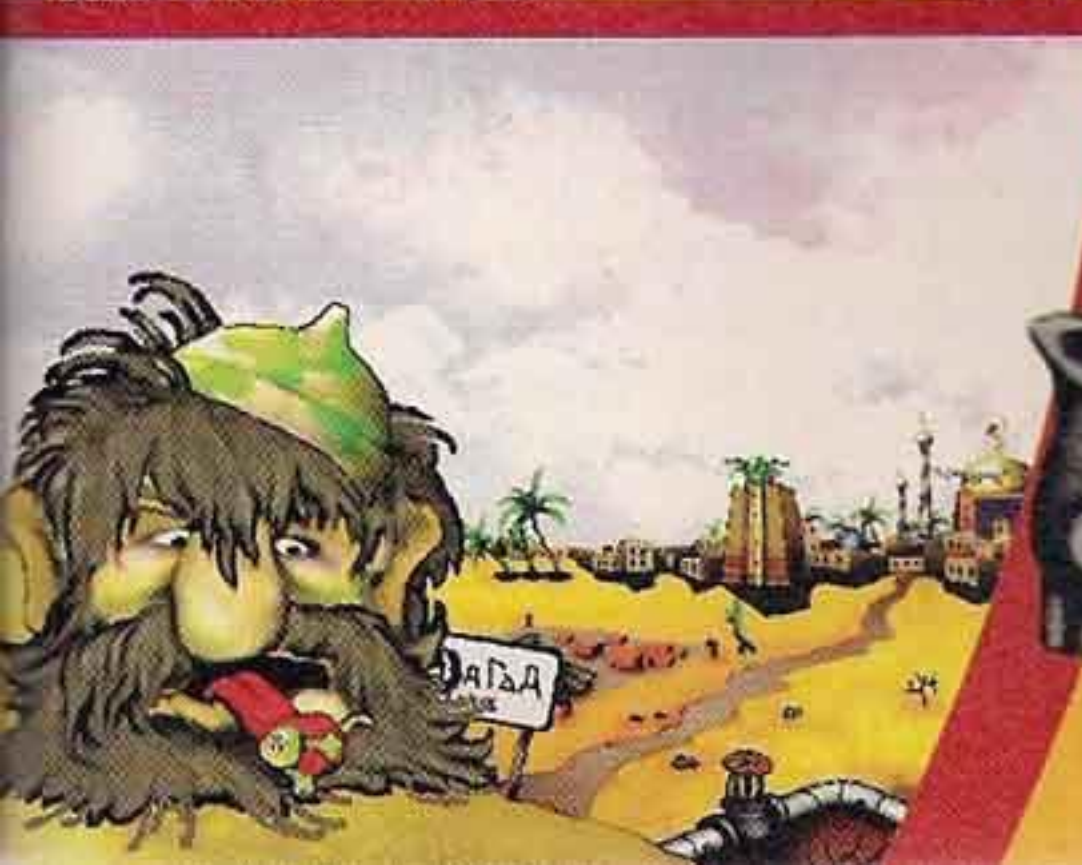
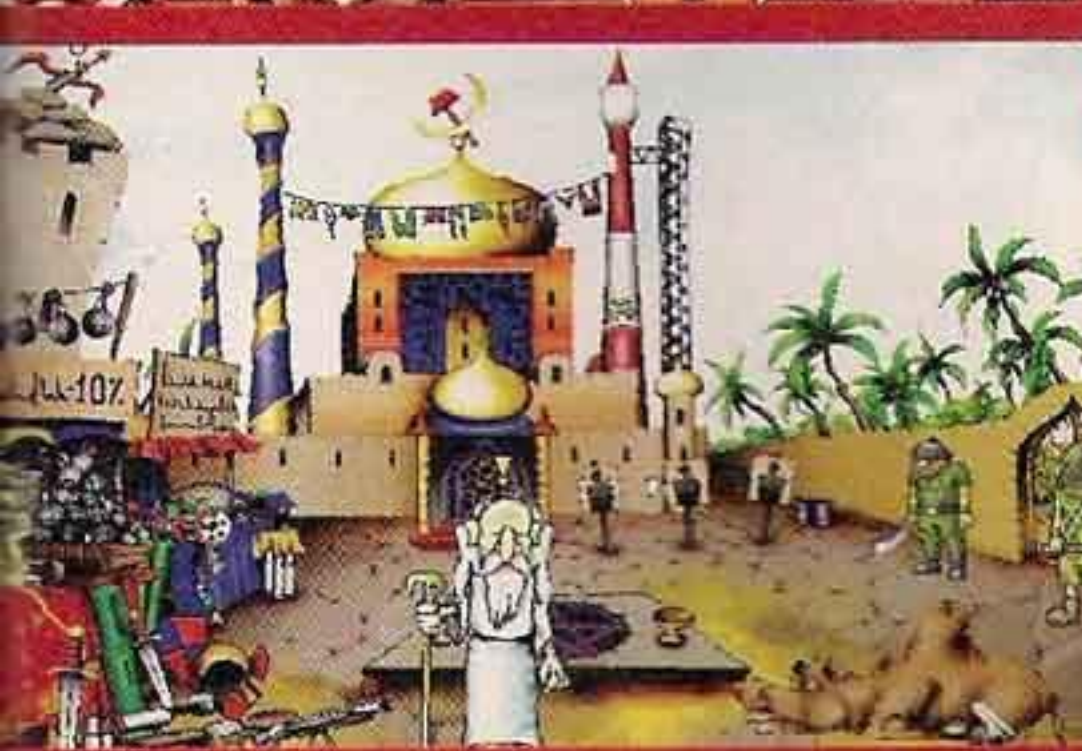
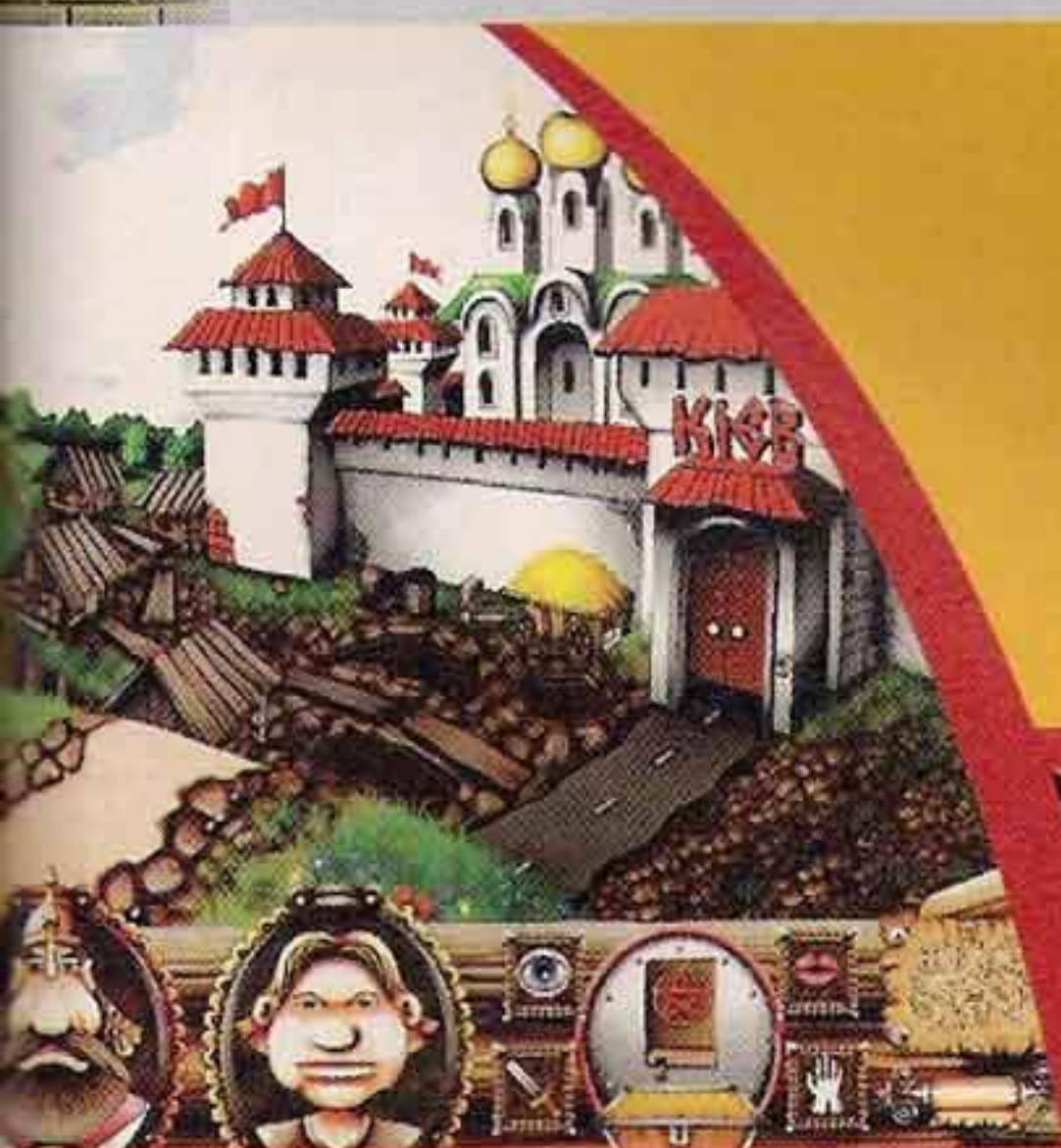
Если вы шлете карту обычной почтой, то пишите на дискету несколько копий файлов картинок. А лучше — выслать две дискеты двумя письмами. Что касается скрин-паспорта, то — заполняйте его и кладите на дискету вместе с картой. Также несколькими копиями. Почтовый адрес редакции: Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Пожалуйста, никаких бандеролей до востребования. Просто письма.

Если вы решили лично вручить карту из рук в руки, то приносите либо на дискете/дискетах, либо на записанном компакт-диске, и оставляйте в редакции у офис-менеджера. Но, как говорилось, это самый неудобный для нас вариант доставки скриншотов в редакцию.

Призовой фонд

Для СКРИНМАНИИ мы постарались собрать призы, необходимые каждому. Благодаря компаниям "Бюрократ" и "Новый диск" у нас есть что предложить победителям.

Прежде всего, это уникальный компьютерный стол от "Бюрократа", за которым работа с компьютером превратится для вас в сказку.



Три Богатыря или очень страшная сказка

- ✓ Три разных героя
- ✓ Аркадные мини-игры
- ✓ Чумовой сюжет
- ✓ Эротический юмор
- ✓ Выразительная графика
- ✓ Качественный звук



БУДЕТ ВЕСЕЛО!

www.magnamedia.ru
info@magnamedia.ru
+7 (095) 7235243

Также у нас есть для вас три отличных железки марки Genius, также предоставленные компанией "Бюрократ": это передовой джойстик с поддержкой технологии force-feedback, стильная оптическая мышь и замечательный планшет для рисования.

И еще: компания "Новый диск" предоставляет в качестве поощрительных призов двадцать DVD-боксов с компьютерными играми "Крутой вираж" и "Осада Авалона".

А теперь — посмотрим, кому что предназначено!

ГРАН-ПРИ СКРИНМАНИИ

Итак... барабанная дробь... наш ГРАН-ПРИ! За самую лучшую работу компания "Бюрократ", являющаяся официальным дилером фирмы Genius на российском рынке, предоставила сногшибательный приз — потрясающий компьютерный стол! Приз сногшибателен в прямом смысле этого слова — устоять перед таким столом просто невозможно, ибо желание сесть за него превосходит все разумные пределы. В общем-то, это один из лучших компьютерных столов, которые вообще можно купить за деньги. Надеемся, вы согласитесь с нами, взглянув на его фотографию. Впечатляет? Нас тоже.

Первое, второе и третье места

Основных призов — три. И мы решили предоставить победителям самим выбрать то, что им больше понравится. Разумеется, право первого выбора за тем, кто займет первое место; далее выбор осуществит победитель со второй позиции; оставшийся приз достанется бронзовому финалисту.

Призы следующие.

Прежде всего, это навороченный джойстик Genius MaxFighter F-33D. На сегодняшний день это флагман линейки джойстиков Genius. Его главная особенность — использование технологии силовой обратной связи



Immersion's I-Force, разработанной для аэрокосмических, ме-

дицинских и военных учреждений! Таким образом, это один из лучших на сегодняшний день force-feedback джойстиков!

Далее — графический планшет Genius WizardPen. Представляет собой обычную ручку, которой легко чертить, рисовать, делать эскизы, подписывать документы, а также делать заметки от руки... нет, не на бумаге, а прямо на компьютере — в любой прикладной программе! Вот что написано о нем на сайте www.genius.ru: "забудьте обо всех неприятностях со шнуром, собравшейся пыли или трудностях при

черчении — чувствительное к давлению перо позволит получать любые формы и любую толщину линии. Кроме того,



WizardPen 5x4 обеспечивает разрешение 4064 линии/дюйм". Для тех, кто рисует на компьютере, — штука просто незаменимая!

И третий в линейке наших призов — стильная оптическая мышка Genius PowerScroll+Eye. Основное отличие NetScroll+Eye от прочих моделей состоит в использовании корпуса с полупрозрачным дном. Вы видите светящееся мягким красным светом оптическое устройство, что создает

На компакте "Мании"

На нашем компакте в разделе "Мозговой штурм — СКРИНМАНИЯ" мы выкладываем русскую shareware-версию программы HyperSnap-DX, которая может потребоваться вам при снятии скриншотов. Еще на диске вы найдете шаблон СКРИН-ПАСПОРТА, в который предстоит забить всю информацию о вас и ваших работах!

дополнительный комфорт при работе. К тому же мышь не требует чистки, легко скользит почти по любой поверхности и всегда обеспечивает точное наведение. Необходимость в использовании коврика отпадет раз и навсегда.

С первого по двадцатое места

Помимо основных призов, компания "Новый Диск" предоставила еще двадцать поощрительных. Это десять DVD-боксов с игрой "Осада Авалона" и десять DVD-боксов с игрой "Крутой вираж".



"Крутой вираж" — весьма неплохой шанс прокатиться на мотоцикле, с ветерком. И, что приятно, одними гонками дело не ограничивается — ваш персонаж развивается, модернизирует свою техническую

базу, делает покупки...

"Осада Авалона" в особом представлении не нуждается. Это симпатичная ролевая игрушка, которая наверняка придется по вкусу большинству любителей классических RPG.

Также мы планируем другие призы, однако о них будет рассказано в следующих номерах. Благо времени до апреля месяца еще немало!

Освещение конкурса и судейство

Ваши скриншоты принимаются на конкурс до 28 февраля. В апрельском номере мы выложим на компакт большинство работ, а также объявим победителей. Вслед за этим лучшие скриншоты будут вывешены на сайт "Игромании" — www.igromania.ru.

Жюри возглавляет Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru). Его основными помощниками являются Геймер (gamer.sobaka@igromania.ru), JB (jb@igromania.ru) и Оранжевый (orange@igromania.ru). Вообще же в оценке ваших скриншотов примет участие большая часть редакционного состава.

Ждем ваших работ. Удачи!

НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК



New World Order - Игра, которая бросает вызов Counter - Strike, Max Payne и Ghost Recon.

Неуповимый «Синдикат» - группа элитных наемников терроризма - поверг в страх все население Земли.

Ответный шаг международных служб - команда лучших из лучших спецназа "Г.А.Т.", получает санкции на любые действия с целью уничтожения «Синдиката».

"Г.А.Т." против «Синдиката» в борьбе за Новый Мировой Порядок.



P3i
PROJECT THREE
INTERACTIVE

REVOLT
GAMES

РУССОБИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

©2002 «Руссобит Паблишинг» ©2002 «Project Three Interactive»
Разработано **TERMITE GAMES AB**. Локализовано компанией «Revolt Games».
Издатель - **Руссобит Паблишинг**, e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж: t: (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, t: 212-27-90

CREATIVE

Спонсоры
конкурса:
Creative Labs
и "Бука"Бука
BUKA ENTERTAINMENTГЕРОИЧЕСКИЙ КОНКУРС
ФИНАЛ

Лучший сценарий для Heroes of Might and Magic IV

Конкурс карт для "Героев Меча и Магии 4" (Heroes of Might and Magic IV), объявленный нами еще в середине лета, наконец завершен. Работ оказалось много — никто и не подозревал, что общее количество присланных вами карт перевалит за триста пятьдесят! Тем не менее, редакция справилась. Иногда оставаясь на работе до глубокой ночи, мы отыграли во все ваши сценарии и вынесли свой вердикт.

Достойных карт оказалось много. Буквально в последние три дня перед завершением объявленного срока к нам пришло более 70% всех сценариев. Пришлось отсматривать их с утроенной скоростью, дабы успеть объявить призовую тридцатку уже в этом, предновогоднем номере.

Учитывая огромный объем карт, мы решили отказаться от рецензий на каждую из них. Изначально подобные тексты нами делались, однако адекватно прорецензировать столь сногшибательный объем ваших работ, честно скажем, не только не в наших силах, но и не имеет особого смысла, т.к. многие рецензии получаются сильно похожие одна на другую. Так что бог с этими рецензиями — надемся, вы поймете нас правильно.

Итак, сейчас мы объявляем тридцатку победителей и выкладываем

лучшие работы на наш сайт и компакт-диск. В следующем номере "Игромании" мы разместим все оставшиеся карты, дабы вы смогли оценить их. Стоит смотреть ту или иную работу — решайте сами, для этого есть паспорт и краткое описание сценария. Одно можно сказать точно: во все призовые работы советуем поиграть всенепременно! Это действительно замечательные карты, а первая десятка — настоящие шедевры, которые вполне могут войти в золотые анналы картостроительного дела!

Прощайте, ночи без сна. Прощайте, "Герои", — наконец-то мы сможем найти время и для других достойных игр. И здравствуйте, победители! Сегодня мы объявляем лучшую тридцатку карт. Конечно, хороших сценариев было куда больше тридцати. Но после долгих споров мы смогли прийти к общему мнению и выделить три десятка работ, чьи авторы получают призы.

Напоминаем: первая тридцатка получает по коробке с игрой "Герои Меча и Магии IV", первая двадцатка — сверх того по коробке с игрой "Код доступа: РАЙ", а первая десятка ко всему прочему и майки/банданы. Все эти многочисленные призы предоставлены компанией "Бука"! Далее — о призах для первой тройки. О них разговор отдельный: это веб-камера Creative PC-CAM 600 бронзовому призеру, звуковая карта Sound Blaster Extigy — серебряному и супернавороченные колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D — золотому победителю! Подробно о призах читайте на отдельных текстовых блоках.

Итак, фанфары, барабаны, крики "ура", шапки в воздух, платочки в руки... начинаем!

Великолепная
тридцатка30 место.
Wanders of Mage

Тридцатое место занимает житель города Челябинска Павел Палаус! В отличие от большинства прочих, этот участник не стал выдумывать очередной сюжет о "бобре с ослом", а обратился к творчеству популярного писателя Ника Перу-

мова. Сюжет сценария соответствует сюжету одной из глав книги "Странствия мага".

29 место. Front

На двадцать девятом месте — сценарий Владимира Утопова из города Электросталь. Особо ярких и неожиданных решений нет, но в целом карта хорошая — каких бы то ни было существенных ошибок найти не удалось. Это, кстати, выгодно отличает сценарий от большинства остальных — в 90% были те или иные недостатки. За проделанную работу автор удостоивается двадцать девятого места.

28 место.
Дельта реки жизни

Колдобский Сергей из Москвы занимает 28-ую ступень пьедестала (да, у нас в "Игромании" большой пьедестал!) почета. Дадим слово призеру:

Когда я начинал делать карту, я даже не представлял, насколько это сложно. Сначала казалось: натыкал деревьев, натыкал замков, натыкал монстров — вот и все. Но постепенно я начал понимать, что для того, чтобы моя карта хоть немного отличалась от некоего "стандарта", в нее нужно было вложить что-то новое. Это новое, по-моему, помогло мне сделать скрипты. В какой-то момент их изучение показалось мне слишком сложным — я было хотел бросить работу над картой, но все-таки пересилил себя (а теперь мне даже жалко, что конкурс продолжается так недолго). В итоге, по моему мнению, получилась не такая уж и плохая карта.

Действительно, карта получилась хорошая. Как видите, Сергей вовремя понял, что к чему, и сделал соответствующие выводы. За это он и получает заслуженный приз!

27 место. Charn's Crusade

На двадцать седьмом месте Ирина Нугис из Санкт-Петербурга. Как видите, читательницы "Игромании" не только самые умные и красивые, но и в "Героях" кое-что соображают. Да и по-английски говорят неплохо (сценарий выполнен на английском языке). Карта достаточно небольшая, поэтому события на ней разворачиваются стремительно. Рекомендуем играть на уровнях сложности повыше.

ПЕРВОЕ-ТРИДЦАТОЕ МЕСТО



Всего в Героическом Конкурсе было запланировано 30 призовых мест. Каждый, кто занял призовое место, получит официальную русифицированную версию "Героев Меча и Магии IV" от компании "Бука"! Это именно корбочная версия, снабженная книжкой и прочими необходимыми атрибутами.

ПЕРВОЕ-ДВАДЦАТОЕ МЕСТО



Корбочную версию российского блокбастера "Код доступа: РАЙ" получит каждый, кому повезло войти в двадцатку лучших. Как и ожидалось, игрушка

вышла в высшей степени замечательной. Не сыграть в такую просто невозможно, тем более когда она достается в качестве приза!

26 место.

Search For The Power Of Truth

Житель Москвы Дмитрий Соколов занимает двадцать шестое место со своей работой Search For The Power Of Truth.

Скриптов немного, но все окупается приятным оформлением. Здесь нет ни огромных полей, ни лесов на полкарты. Пожалуй, так или почти так и должна быть оформлена карта для четвертых "Героев".

25 место. World of Alahor

На двадцать пятом месте Михайлов Александр из города Барнаула.

Карта условно разделена на четыре части — каждая из них оформлена по-разному. Где-то преобладают грустные осенние тона, где-то — весенняя радость. А где-то все завалено снегами. Играть становится куда интересней из-за то-

ТРЕТЬЕ МЕСТО: ВЕБ-КАМЕРА



Приз за третье место, который отправляется в Тулу к нашему читателю Максиму Векслеру, — веб-камера Creative PC-CAM 600.

Вся прелесть данной веб-камеры в том, что ее можно использовать как по прямому назначению, так и в качестве переносного цифрового фотоаппарата. Удобно, знаете ли! В редакции все просто в восторге — в быту штука незаменимая. К тому же и снимает с очень приличным качеством. Лепота!!

го, что автор разместил на карте огромное количество скриптов. Ко всему прочему, во время игры вы рискуете наткнуться на одну из секретных троп, а там... Ладно, ладно — молчу!

24 место. Ведьмак

А вот еще одна карта по мотивам творчества Ника Перумова. На этот раз в исполнении Юрия Тарасова из Екатеринбурга.

Пусть скриптов почти нет, но какая красота! Видно, что автор действительно усердно работал над каждым кусочком карты, а не просто расставлял деревья и горы наугад. Естественно, хорош и сюжет — все же придумывал не кто-нибудь, а один из самых популярных современных российских писателей!

23 место. Проклятые земли

Алексей Бондаренко из города Первоуральска Свердловской области занимает двадцать третье место.

Эта карта обошла несколько предыдущих за счет того, что, кроме неплохого оформления, здесь присутствует огромное количество скриптов. Автор не поленился не только правильно расставить объекты, но и довольно-таки неплохо изучить систему скриптов. За это ему, собственно, и достается приз.

22 место. The ballad of two rivers

На двадцать втором месте Сергей Казанкин из Йошкар-Олы.

Его сценарий The ballad of two rivers можно охарактеризовать одним словом: он уютный. Маленькая карта с очень милым дизайном — приятно играть! Объекты отлично расставлены, баланс между игроками соблюден. Очень красиво сделано подземелье — а ведь обычно на него авторы обращают меньше всего внимания.

21 место. Last Hero

Вениамин Сазонов и его карта Last Hero делят между собой двадцать первое место.

Отличное оформление, интересный сюжет — все это меркнет перед одной-единственной находкой автора. Как же он сделал город! Еще ни разу ни один человек в редакции не видел карты, на которой несколько расположенных рядом домиков смотрелись бы действительно как настоящий город. Не просто десяток скопированных объектов, а самый настоящий населенный пункт. За такие вещи надо награждать! Порадовал старых геймеров, порадовал.

20 место. Oldwood: The Empire Province

А вот еще одна очень милая карта. Принципиальное отличие от предыдущих в том, что при хорошем дизайне она обладает не просто хорошей, а просто отличной играбельностью! Множество интересных скриптов, напрямую затрагивающих геймплей — отличный сценарий. А сделал его Александр Фокин из Ижевска. Привет уральским мастерам картостроения!

19 место. Resident Death

И еще одна очень-очень красивая карта. И скрипты на месте, и баланс не подкачал.

Есть в этой карте что-то такое, за что в нее хочется играть снова и снова. Поэтому во вторую десятку она вошла вполне заслуженно.

Ну а автор этого чуда — Олег Андреев из Москвы. Наши поздравления!

18 место. В поисках истины

Александр Гаврилов из Челябинска прислал нам такую карту, в которой слабых сторон нет вообще. Нельзя придаться буквально ни к чему. Другой вопрос, что ничего сверхъестественного тоже не ждите, поэтому и занятое место — не более чем восемнадцатое. Впрочем, отличный результат — все участники, кроме семнадцати первых, сгорают от зависти.

17 место. Истинный некроант

А вот уже одна из тех немногих карт, в которых есть своя "изюминка". Сценарий повествует о приключениях некроанта. Характерной особенностью является то, что по всей карте то тут, то там во множестве расставлены крестьянские хижинки. Как вы думаете, зачем крестьяне нужны некроанту? Вот то-то и оно, что можно собрать огромную армию нежити! Идея интересная, встречается редко. Поэтому мы и присуждаем семнадцатое, достаточно высокое место Ивану Ханову из Москвы.

16 место. Gamer's Revenge

Вот цитата из паспорта карты:

На этой карте, выступая за Геймера, вам предстоит сразиться с превосходящими вас силами варвара Торика. Каждый год в мире Меча и Мании происходит Смертельная битва, битва за звание Главного редактора. Первым Главным редактором был Исуп, и был он им всего три месяца. После жестокой схватки с Богомолотом он был повержен. Но победитель недолго правил — вернулся Исуп со своей новой армией, нанес ему поражение и вновь стал Главным. Прошло около года, и, свергнув Исупа, на пост взошел Давид. И правил бы он три года, но пришло время нового поединка, время новой Смертельной битвы. Жестокий варвар Торик вторгся в редакцию с намерением ее захватить. Забыв о раздорах с Давидом, вредоносный Геймер объединился с ним в борьбе с общим врагом. Но положение усугубилось тем, что лучший друг Геймера, а точнее, подруга — Синич, присоединилась к Торик в надежде стать Главной, когда злобный варвар покинет пост.

Добавить нечего. Отличное знание истории нашего журнала, интересный замысел. Почетное шестнадцатое место Вадиму Пименову из города Пушкино Московской области.

15 место. Necrothic War

Здесь есть все, что должно быть у отличной карты. Сюжет, скрипты, оформление. Но опять нет "изюминки". Тем не менее карта — загляденье.

Пятнадцатое место и еще кусочек от огромного призового фонда достаются Сергею Захарову из Москвы.

14 место. China Town

И еще одна отличная находка в дизайне. За такой лес, как на этой карте, надо ставить памятник при жизни! Деревья ни густы, ни редки. Огромных зарослей одинаковых дубов-колдунов нет. В общем, все выглядит так, как в жизни. Bravo автору — Лаврикову Александру из города Реутов.

13 место. Brian's Revenge

По количеству скриптов на единицу площади этой карте можно присудить второе — после сценария-победителя конкурса — место. При этом скрипты не абы какие, а достаточно интересные. В сочетании с неплохим оформлением и достойным сюжетом этого достаточно, чтобы наградить Игоря Кошелева из Москвы заслуженным призом и присудить ему ставшее для него счастливым тринадцатое место.

12 место. Как эльф и гном искали приключения на свою голову

Да уж, в номинации "самое длинное название" эта карта точно одержала бы победу! А если серьезно, то свое двенадцатое место Александр Клоков из Воронежа получил вполне оправданно — за очень неплохое сочетание всех тех факторов, по которым оценивались карты: дизайн, играбельность, сюжет, скрипты.

11 место. Gamer vs Kate

В этом сценарии речь идет о великом, эпохальном противостоянии... противостоянии Геймера и Кати. Со страниц рубрики "Почта" оно перешло на карту для "Героев Меча и Магии 4". Оформление не идеально, но вот задумка, задумка... Да, признаем, нам нравится, когда про нас делают сценарии! Одиннадцатое место достается жителю города Лобня — Бутину Роману.

10 место. Путешествие Эгмонта

Отличное оформление и огромное количество квестов — так вкратце можно охарактеризовать работу Святослава Шевчука из города Речица, что в Беларуси.

Но сюжет также занимает далеко не последнее место. Играть интересно. Новых задумок и решений столько, что перечислять их смысла не имеет. Просто сами попробуйте сыграть — не оторветесь.

9 место. Duke Nukem's Story

Все должно быть понятно из названия — эта карта посвящена похождениям не кого-нибудь, а самого Дюка Ньюкема! Перенес героя известного экшена в стратегию Михаил Кошелев из Калуги. Ему и достается девятое место. За наличие интересных мыслей и правильную их реализацию.

8 место. Competition

Еще одна сверхгениальная задумка! На этот раз карта не просто про "Игроманию", а про все российские игровые журналы. На поверхности борьбу за место под солнцем ведут воины "Мании", "Game.exe", "Навигатора" и "Страны игр". Под землей находится

ВТОРОЕ МЕСТО: ЗВУКОВАЯ КАРТА



Приз за второе место, который уедет в далекий Иркутск к нашему читателю Юрию Иванову, — звуковая карта Audigy от Creative.

Стоит ли напоминать, что это внешняя звуковая карта?.. Маленькая черная коробочка обладает огромными возможностями: аппаратное ускорение DirectSound, DirectSound3D, EAX1.0, EAX2.0, встроенный аппаратный декодер DolbyDigital... Иными словами, перед нами буквально-таки воплощенная мечта об идеальном игровом звуке стоимостью около \$200.

Necropolis-редакция "Хакера". Ну вы же знаете, кто должен победить, да? Иван Бобов из Тюмени точно знает! Наши ему поздравления, приз и восьмое место.

7 место. Aria

Эта карта по-своему уникальна. Многие участники пытались сделать так, чтобы на миникарте вырисовывался тот или иной узор или надпись. Эта карта не исключение — здесь изображен логотип известной российской рок-группы "Ария". Но в первый раз вижу, чтобы карта-рисунок представляла собой что-то в плане играбельности. И сюжет, и скрипты — все на месте. Седьмое место достается Андрею Пятеринову из Нижнего Новгорода. Особый привет Андрею передает Олег По-

ПЕРВОЕ МЕСТО: КОЛОНКИ



Приз за первое место, который уедет в славный город Тбилиси к человеку под псевдонимом Дж. Локхард, — колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D.

Как мы уже говорили, когда открывали конкурс, обычными эти колонки никак не назовешь. Пять динамиков и мощный сабвуфер весят в общей сложности около двенадцати килограмм, при этом общая мощность системы составляет 500 ватт! Если данная цифра вам мало о чем говорит, то впечатлит по крайней мере цена — порядка \$370. Это вам не пицца! — наш лауреат получает полноценную аудиофильскую систему, которой позавидует каждый игрок. Поздравляем победителя!

лянский — редактор "Игромании", поклонник творчества все той же группы.

6 место. **Return of Igromania**

И еще одна карта про нас! У геймера (одного из наших читателей, между прочим) случилось огромное несчастье — куда-то пропал новый, только что из типографии, номер "Мании". Что ему остается делать? Конечно же, бросаться в погоню за врагом! Придумал такую историю Сергей Налимов из Калуги. Ему и приз.

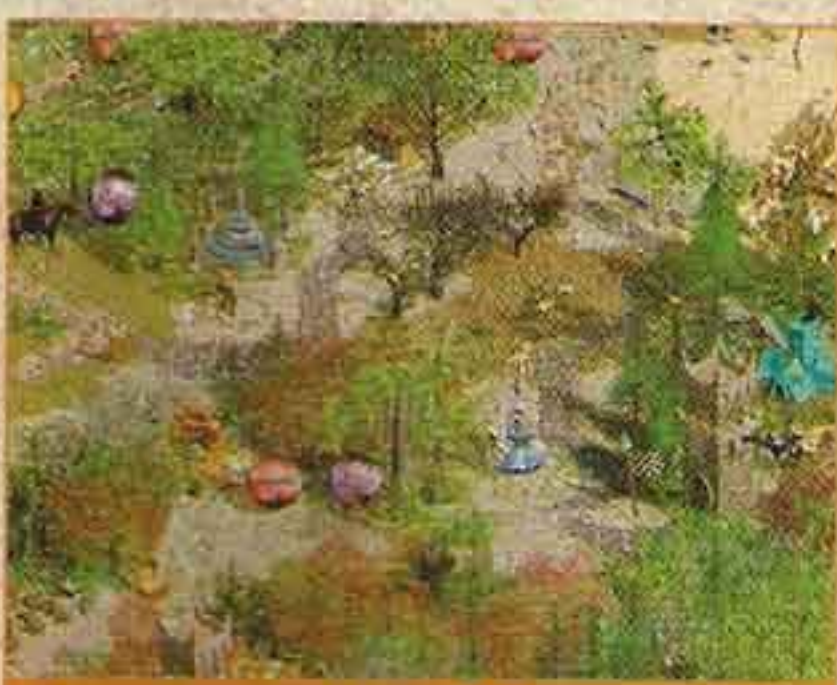
5 место. Сон геймера



Пятое место: "Сон геймера", Илья Полунов.

Вот мы, наконец, и добрались до пятерки лидеров. Почетное пятое место получает Илья Полунов из Красноармейска. Его сценарий "Сон геймера" действительно тронул за душу. В нем нет исключительных сюжетных поворотов, масштабных боев, мощных артефактов... Но это потрясающе интересная, очень милая карта, которая по ряду причин — у каждого свое обоснование — понравилась всей редакции.

4 место. Головоломка



Четвертое место: "Головоломка", Ирина Смирнова.

На четвертом месте — карта "Головоломка", сделанная Ириной Смирновой из Екатеринбурга. Отличный сюжет, уступающий, наверное, только сюжету сценария-победителя, классное оформление. Троекратное "ура" и не самая плохая доля призового пирога!

3 место. Jumanji

И вот, наконец, тройка лидеров. Действительно очень красивую карту с интересным сюжетом удалось сделать Максиму Векслеру из Тулы. Оговоримся сразу: в лучшую пятерку попадают только те карты, которые берут свое не какими-то отдельными плюсами, а представляют собой что-то интересное в общем плане, с какой стороны ни посмотри. Это одна из таких карт. Прекрасная



Третье место: "Jumanji", Максим Векслер.

работа. Заслуженное третье место и веб-камера от Creative!

2 место. Legend about Baikal



Второе место: "Legend about Baikal", Юрий Иванов.

Звуковую карту Audigy от Creative получает Иванов Юрий из Иркутска. Свою карту он сделал, положив в основу сюжета реально существующую народную легенду об озере Байкал. За прекрасное знание фольклора, а также умение делать интересные карты — второе место!

1 место. Драконы Меча и Магии

Писатель-фантаст, скрывающийся под псевдонимом Дж. Локхард, житель столицы Грузии — города Тбилиси — получает главный приз: колонки Cambridge SoundWorks MegaWorks 510D. Его сценарий — даже больше, чем шедевр. Это одна большая интерактивная книга, повествующая о приключениях двух драконов. Сюжет нелинейен и безумно красив, оформление на высоте, играть не просто интересно, а очень интересно. Первое место без всяких разговоров. Это классика на многие годы. Это та карта, в которую должен поиграть каждый уважающий себя любитель "Героев". Снимаем всей редакцией



Первое место: "Драконы Меча и Магии", Дж. Локхард. Скриптов на карте такое количество, что за их значками в редакторе сложно различить, собственно, объекты на карте.

шляпы. И отправляем в солнечную Грузию колонки, игры "Герои Меча и Магии IV" и "Код доступа: РАЙ", а также фирменную футболку от компании "Бука". Браво победителю!

Дипломы

Помимо наших основных призов, каждый, кто вошел в тридцатку победителей, награждается фирменным дипломом "Игромании".

Именно этот диплом удостоверяет, что вы принимали участие в конкурсе и заняли соответствующее место. К тому же — будет что повесить на стену в красивой рамочке! Но главное, кто знает... быть может, потом он пригодится вам, если вдруг решите устроиться на работу в какую-нибудь игровую контору. Диплом — аргумент весомый.

Специальные призы Look in two eyes



За отличное чувство юмора первый специальный приз получает Попцов Дмитрий из Екатеринбурга. В одном из предыдущих номеров "Мании" мы уже отмечали его работу. Вот небольшой отрывок из присланного автором паспорта карты:

Двухуровневая карта для четырех игроков. А чтобы троим не было скучно, поскольку режим по умолчанию синглплеерный, рекомендуется купить пива... ящик...

Ну что ж, пива так пива. Пиво в студию! Мы пока еще не решили, каким образом будем переправлять пятилитровый бочонок пшеничного нефilterованного "Пауляйнера" в Екатеринбург... однако — это именно то, что мы собираемся сделать. В крайнем случае, если бочонок выслать не получится, автору карты будет отправлен эквивалент стоимости бочонка — нечто в районе 700 рублей. Рекомендуем Дмитрию не мелочиться, скупая ящики "Балтики", а купить и попробовать именно "Пауляйнер"! Любопытный факт — в 1837 г. король Людвиг I официально выдал приказ о признании пива "Пауляйнер" предметом роскоши. Так что чего уж там, один раз живем...

Наши поздравления Дмитрию Попцову! Желаем встретить Новый Год как полагается, по чести и по достоинству, в кругу верных друзей, с пивом и при включенном компьютере, на котором будут запущены, конечно же, четвертые "Герои"!

Book Troubles

Утешительный приз достается Максиму Челядникову из Москвы. Пройти его карту мы так и не смогли — во всем виноват один маленький, но очень досадный баг. Однако та ее часть, которую все же удалось отыграть, очень понравилась. Вот описание карты, присланное автором:

Индиз Гарогоньевич Португальцев написал книгу "1024 лучших рецепта моей бабушки". Теперь он должен протолкнуть ее на прилавки



местных магазинов. Вы должны помочь ему в этом. Бюро по охране

авторских прав, Издательство, Цензор, Художник-иллюстратор, Типография и Критик — вот с кем вам придется иметь дело. Удачи тебе, бедолага. Мой вам совет: читайте указатели.

По понятным причинам карта с ошибкой попасть в тридцатку не могла. Однако нам хотелось бы как-нибудь отметить эту работу. Поэтому мы вручаем Максиму тысячераничную энциклопедию кулинарного искусства В.В. Похлебкина. Скажу честно, искали мы ее долго — вся прелесть в том, что это не просто поваренная книга, это именно энциклопедия с историей кулинарных традиций народов мира, двухсотпятидесятистраничным словарем, рассказом о секретах приготовления различных блюд и, конечно же, тысячами рецептов всех братственных нам народов! Так что приз этот мы не столько вручаем, сколько отрываем от сердца (и желудка). В момент подведения итогов в редакции звучали провокационные призывы книгу не отдавать!!!!, а вместо этого оставить в редакции и каждый день зачитывать перед обедом избранные отрывки. Но справедливость восторжествовала (а несправедливость осталась бурчать желудком), и приз все же отправляется безмерно счастливому (мы в этом уверены) Максиму Челядникову! Конечно же, с подписями всей редакции, куда без этого...

Финальное напутствие

Еще раз поздравляем тех, кто обрел счастье, найдя свою фамилию в списках победителей. Если же в этот раз победить не получилось, не расстраивайтесь — получится в следующий. В конце концов, как бы банально это ни звучало, главное — не победа, главное — участие!

Все качественные хорошие работы, полученные нами за время проведения конкурса и еще не выложенные на компакт, будут подготовлены и помещены на CD ровно через месяц. Это будет около двухсот карт.

Тридцать лучших карт, а также две удостоенные спецпризов, ждут вас на компакт этого номера "Игромании".

Редакция благодарит всех, кто принял участие в конкурсе, и всех, кто тем или иным образом помогал нам в его проведении.

СПАСИБО ВСЕМ!

Авторы прочитанного вами подведения итогов конкурса в номере: Денис Марков, Петр Давыдов и Геймер. В подведении итогов участвовали сотрудники журнала "Игромания", председатель жюри — Денис Марков. Призы предоставлены на конкурс компаниями "Creative Labs", "Бука" и, конечно же, журналом "Игромания".

Dial-Up от 0.6 у.е. в час

Постоянное подключение

64 кбит/сек. - от 45 у.е. в месяц

128 кбит/сек. - от 55 у.е. в месяц

Веб-дизайн

0 10 100 0 10

DataForce

Internet Service Provider

PROVIDER

0100010001 010100

01 00 00 10 100 0 10

./world.wide.web
www.df.ru

еб-хостинг:

ЭКОНОМНЫЙ

у.е. в месяц (30 у.е. в год):

Мб дискового пространства, Common CGI, SSI,
POP3 ящик

БЮДЖЕТНЫЙ

у.е. в месяц (50 у.е. в год):

0 POP3 ящиков, лист рассылки,
0 10 100 0 10

Тариф №5

у.е. в месяц (50 у.е. в год):

Мб дискового пространства, CGI, SSI,
POP3 ящиков, UNIX Shell

Тариф №10

0 у.е. в месяц (100 у.е. в год):

0 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
5 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №15

5 у.е. в месяц (150 у.е. в год):

0 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
0 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, лист рассылки,
UNIX Shell

Тариф №20

0 у.е. в месяц (200 у.е. в год):

00 Мб дискового пространства, CGI, SSI,
00 POP3 ящиков, MySQL, PostgreSQL, 5 листов
рассылки, UNIX Shell

03473, г.Москва, 3-й Самотечный пер., д. 11
тел.: 737-3246 (многоканальный)
e-mail: info@df.ru, http://www.df.ru



НОМЕР
28

ТЕСТ ДЕКАБРЬСКИЙ



Ага. Вот так: ДЕКАБРЬСКИЙ. Много у меня всяких тестов было. По жанрам, по типам, по чему угодно. А вот привязок по времени не было. Так что встречайте — Тест, Посвященный Играм, Вышедшим В Декабре. Вот так сразу вы, конечно, не вспомните, что и когда вышло, но обещаю, что все ответы станут доступными и понятными, если хорошо подумаете и сделаете пару логических выводов.

Но не это интересно. А интересно то, что весь Тест по такому исключительному предновогоднему поводу будет состоять из вопросов "Угадай игру". Даже если описание вам ничего не говорит, поднапрягитесь и вспомните, что вы покупали в декабре. Причем в декабре любого года — от 1995 до 2001. Так что удачи вам в изысканиях и успешных воспоминаниях!

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

О, это была игра-триллер. Маленькая девочка, которая из-за экстремального случая заработала очень сильную психическую травму, попала в мир собственных фантазий. Перепевка (или правильнее сказать переигровка?) одной сказки под руководством человека-дизайнера, создавшего несколько официальных уровней для Doom и Quake, сейчас переходит на киноэкраны. Полагаю, вы уже догадались, что речь идет об...

- A. American McGee's Alice
- Б. Disney's Alice in the Wonderland
- В. Nabokov's Lolita
- Г. Tolstoy's War & Peace

Вопрос второй

Эта ролевая игра была чуть ли не святыней для поклонников Advanced Dungeons & Dragons. Первая игра на движке Infinity. Правила второй редакции, красивая графика, огромный выбор классов, скиллов и всяких характеристик. Множество квестов, различные противники и так далее. Есть мнение, что это была чуть ли не лучшая ролевая игра по правилам ADnD 2nd Edition. Что это за чудо такое?

- A. Fallout
- Б. Baldur's Gate
- В. Icewind Dale
- Г. Might & Magic VI

Вопрос третий

Этот сиквел одной очень известной и популярной в 95-96 гг. игры вышел в декабре 2001, через шесть лет после появления оригинала. Долго и бесполезно рассказывать, о чем эта игра. Скажу лишь только то, что это

был очень совершенный экономический симулятор. Кстати, тогда я учился в школе и как-то принес игру учительнице экономики. На следующий день она сказала мне, что по этой игре можно смело проводить уроки, настолько она близка к реальности. Сиквел, кстати, тоже не подвел. И, думаю, вам уже стало ясно, что речь идет о...

- A. Transport Tycoon 2
- Б. Capitalism 2
- В. Rollercoaster Tycoon 2
- Г. Railroad Tycoon 2

Вопрос четвертый

А вот этот представитель весьма необычного жанра "три-в-одном" (причем единственный его представитель) был создан отчаянными и совершенно безбашенными людьми, которые в свое время принимали участие в работе над MDK, Earthworm Jim и так далее. Правда, если те игры были аркадами, то эта скорее "аркада плюс командная тактика плюс стратегия". Помню, в Интернете по очереди появлялись демо-версии, в которых можно было поиграть за одну сторону, потом за другую и в конце за третью. Вот такая удивительная игра под названием...

- A. Sacrifice
- Б. Giants: Citizen Kabuto
- В. MDK 2
- Г. Earthworm Jim 3D

Вопрос пятый

Еще один отличный сиквел. Вторая часть одной из лучших тактических стратегий в каком-нибудь, а все ж таки фэнтезийном сеттинге. Знаете там, огры-лекари, гномы-саперы и эльфы-лучники против скелетов-воинов, зомби и так далее. Затем была совершенно другая игра, но, что удивительно, на движке этой же. Вот такая неоднозначная штука от разработчиков из Bungie Software. А о каком сиквеле речь?

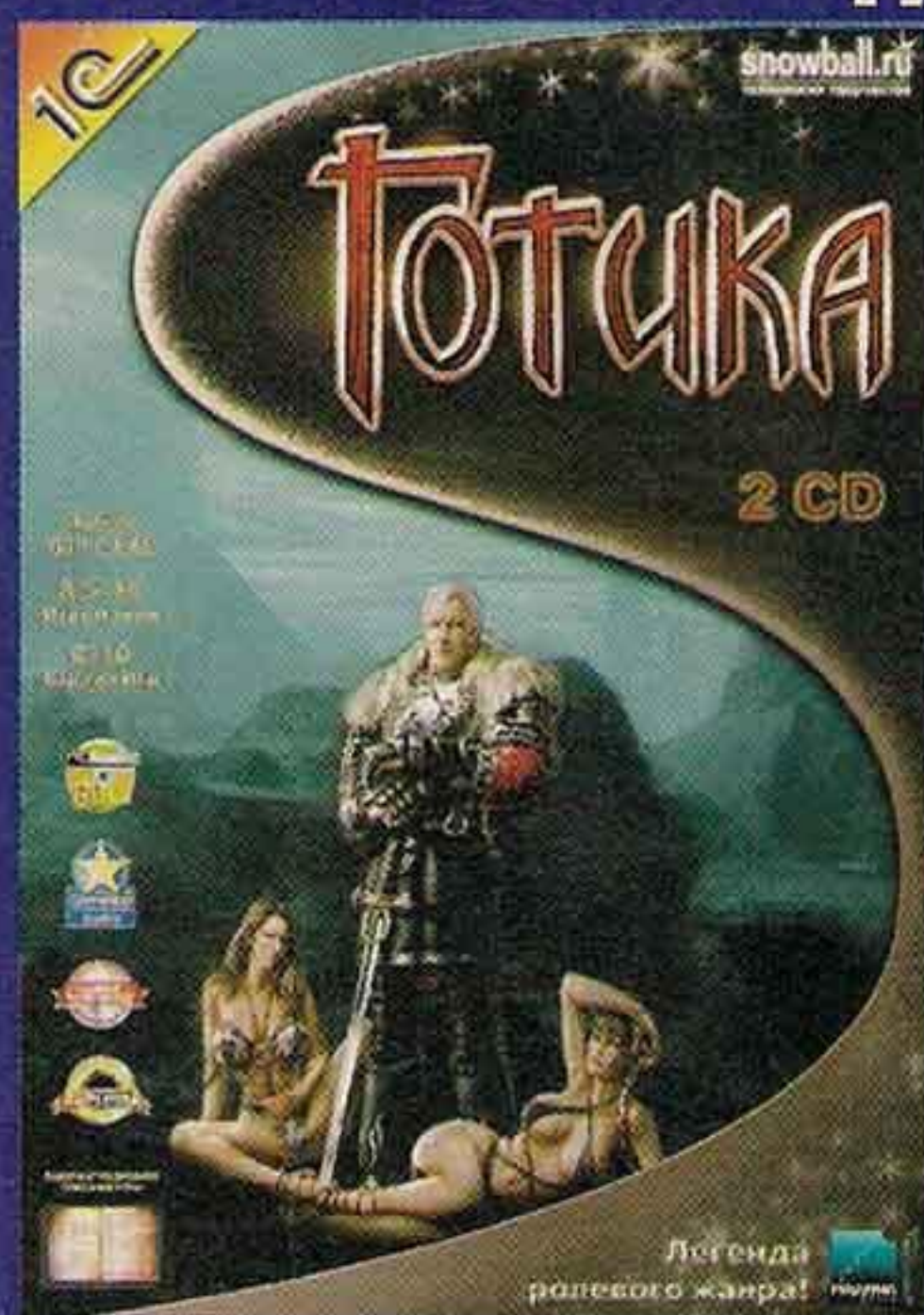
- A. Marathon 2
- Б. Halo 2
- В. Myth 2
- Г. Oni 2

Вопрос шестой

Многие хардкорные ролевики относятся к различным играм, созданным на движке Infinity, как к одной серии игр. Несмотря на то, что их делали разные люди, несмотря на то, что они повествуют о совершенно различных событиях, их объединяют две вещи: ADnD и пресловутый движок. Соответственно, эти игры делят на обычные РПГ, на ролевки с упором на боевки и ролевки с упором на "социалку". Последнее — это когда больше приходится думать, искать, выяснять, разговаривать и так далее. Здесь за выполненные квесты дают больше опыта, чем за сотни заваленных монстров. И, конечно же, самой главной "социальной" РПГ на движке Infinity считается...

- A. Baldur's Gate 2
- Б. Icewind Dale 2
- В. Fallout
- Г. Planescape: Torment

ПРИЗОВОЙ ФОНД



В декабре 2001 вышла игра GOTHIC. Сейчас, через год после выхода оригинала, фирмы Snowball и 1C выпускают локализованную версию под названием "ГОТИКА". Не думаю, что имеет смысл рассказывать о том, о чем мы уже неоднократно писали. Но если вы вдруг упустили свой шанс, то знакомьтесь: вы попадаете в закрытый купол, куда изгоняют всех преступников мира "Готики". Вы начинаете бороться за свою жизнь, поднимаетесь в обществе преступников, выбиваясь из мелких сошек в авторитеты. А потом купол внезапно исчезает...

Настоящая декабрьская игра вполне может стать вашей, если вы проделаете все действия, прописанные в "Условиях участия".

Вопрос седьмой

Эта игра вышла в декабре 1998 года. Делала ее малоизвестная компания Looking Glass Studios на движке собственного производства. Выйдя, игра стала пользоваться огромным успехом — ведь это был первый проект такого рода на PC. В игре использовалось все: звук, тени, поле зрения. Да и главный герой был парень не из простых. Не зря ведь игра называлась...

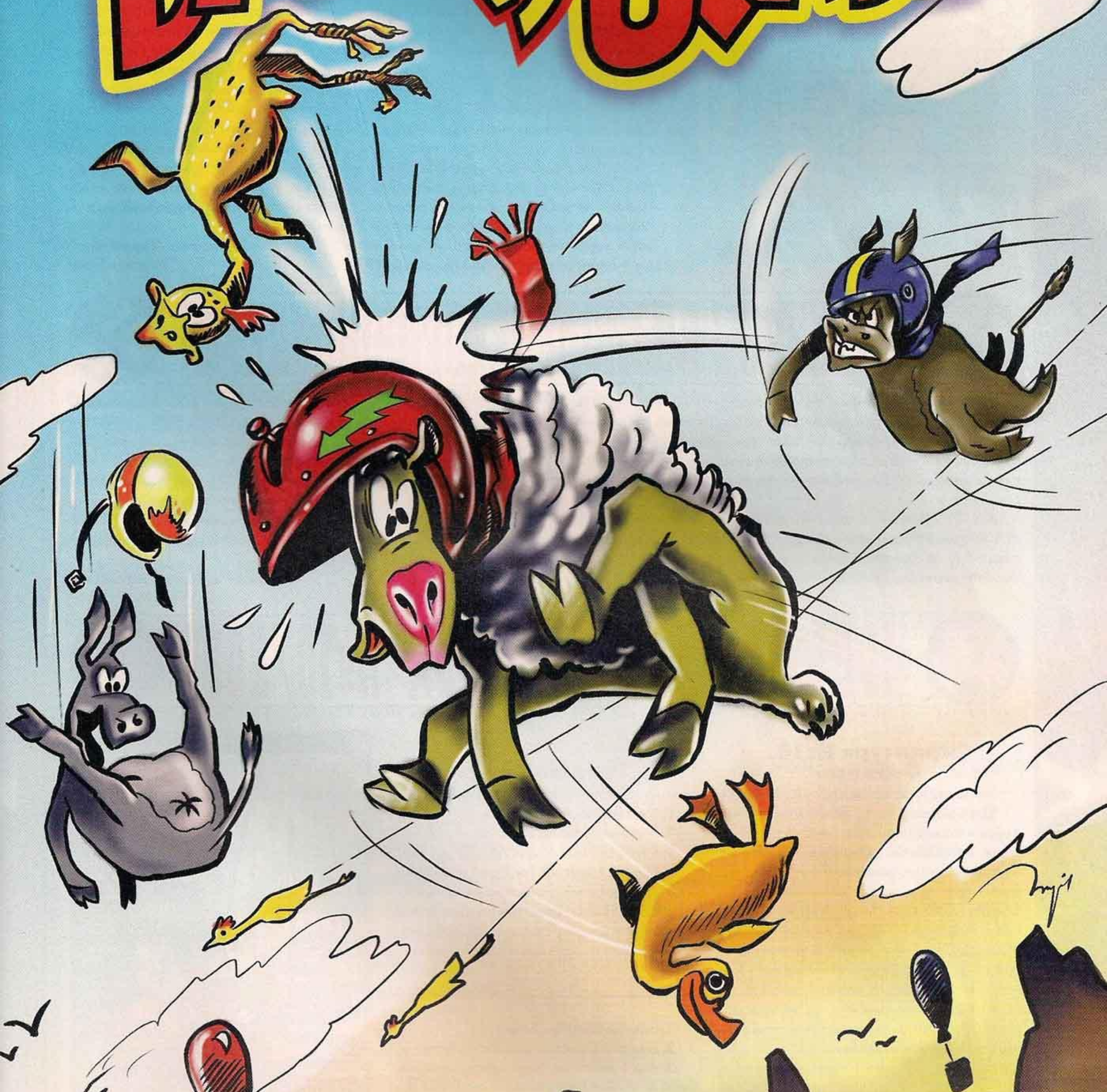
- A. System Shock 2
- Б. Thief: The Dark Project
- В. Ultima Underworld 2
- Г. Ultima IX: Ascension

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Подготовил Святослав Торик (forick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka@igromania.ru).

БАРАНЫ vs ОСЛЫ



По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.

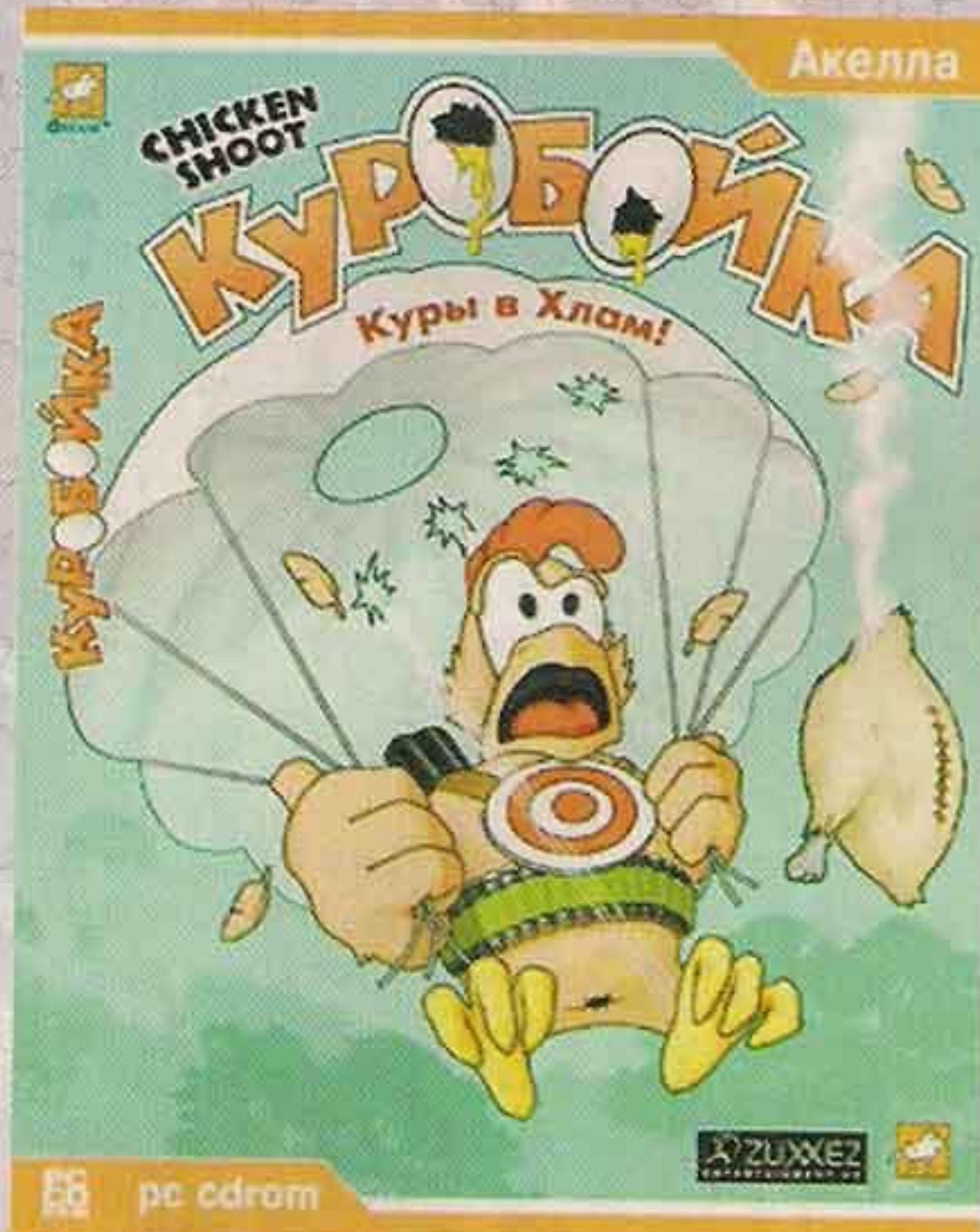
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000

IDIGLEON

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".



НОМЕР 12 СКРИНТУРС-ДЕКАБРЬ



Скоро, скоро уже Новый Год! Скоро на каждом углу начнут продавать елки, витрины магазинов обзаведутся километрами гирлянд, и сотнями красок заиграют улицы. На прилавки выбросят елочные игрушки всех видов и сортов, поднимутся в цене мандарины и всякие иные фрукты, удобно помещаемые на пресловутое вечнозеленое, но, к сожалению, не долларовое, дерево. А у нас, как обычно, будет "Скринтурс". Ибо куда без него?

Правильно. Без "Скринтурса" мы с вами никуда. Небось, целый месяц скучали по девяти заветным картинкам на диске? Ну и молодцы. Тем же, кто не скучал, напоминаю правила обретения шанса быть прописанным в разделе "Подведение итогов". Итак: на компакт-диске в разделе "Мозговой штурм" — "Скринтурс" находятся картинки. Ваша задача — зайти в этот раздел, узреть там девять картинок,

определить, из какой игры какой скриншот взят, и написать нам письмо в случае успешной идентификации каждой игры.

Отсылать свои варианты ответов следует либо на электронно-мейловый ящик screenturs@igromania.ru, либо на аналогово-почтовый адрес редакции (а прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах").

Ну а чтобы праздник переходного периода, более известный как Новый Год, продолжился, мы предлагаем вам выиграть (да-да, и никак иначе!) отличную игру "Курабойка" (в девичестве Chicken Shoot). Беспредельный отстрел куриц развлечет вас долгими зимними вечерами, за что благодарить следует компанию "Акелла".

P.S. А, тыфу ты, опять о политике не говорили. Ничего, в следующий раз — обязательно!

Составитель "Скринтурса":
Святослав Торик



КОНКУРС "ВИЗИОНЕР" ПРОДОЛЖАЕТСЯ



В прошлом номере мы анонсировали новый конкурс "Визионер", организуемый для независимых разработчиков в рамках московской специализированной выставки мультимедиа-технологий "Медiateка". В жюри конкурса, помимо организаторов и представителей игровых компаний, войдут также представители нашей редакции.

Журнал "Игромания" также представлен на выставке, и представители редакции примут в ней деятельное участие. И именно на нашем стенде с 19 по 22 марта пройдет демонстрация лучших конкурсных работ. Окончательно же победители будут объявлены 22 марта 2003 го-

да. В этот день вход на выставку будет бесплатным для всех желающих, так что приходите!

В прошлом номере мы обещали более подробно рассказать о "Визионере", однако новой информации пока что, вопреки ожиданиям, почти не появлялось. Что ж, в любом случае — в следующих номерах мы продолжим освещение данного конкурса и обязательно проинформируем вас как о призах, которые предназначены финалистам, так и о многом другом. Пока же более подробную информацию можно получить на сайте www.mediateka.ru.

Редакция журнала "Игромания"



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №10/2002



Скринтурс №10. Октябрь

Внимание! Обращение к разработчикам. "Дорогие дизайнеры, вы, создавая интерфейсы к той или иной игре, даже не подозреваете, насколько их окончательные варианты схожи с аналогами из других игр. Если показать среднестатистическому геймеру картинку из Midtown Madness 2, он с вероятностью в 70% скажет, что это первый Midtown Madness, GTA 3 или Driver 2. А уж как он путается в играх серии Mechwarrior 3 и Mechwarrior 4! Так что, дорогие разработчики, на будущее учитывайте, что моим дорогим участникам нужны более узнаваемые интерфейсы. Спасибо за внимание."

Правильные ответы

1. Mafia
2. Medieval: Total War

3. MDK 2
 4. Magic and Mayhem 2: Art of Magic
 5. Max Payne
 6. Mechwarrior 4: Vengeance
 7. Midtown Madness 2
 8. Messiah
 9. Might & Magic VII: For Blood and Honor
- А вот и победители, заслуженно получающие по одной игре "Цена страха" (The Sum of All Fears) от компании "Руссобит-М". Победителей — совсем немного. Как и верных ответов.

Победители

1. Евгений Карabut, г. Уфа
2. Дмитрий Данилин, crite@rambler.ru
- 3, 4 и 5 места не были присуждены, т.к. больше не было получено полностью правильных ответов. Три оставшиеся коробки с "Ценой страха" уходят в фонд редакции и будут использованы в дальнейших конкурсах.



ПЛАТИНОВЫЙ СПОНСОР

intel®



21-22 МАРТА
2003 ГОДА
 2-й Гуманитарный корпус МГУ
 на Воробьевых горах

конференция Разработчиков ИГР компьютерных КРИ 2003

Уважаемые коллеги и друзья!

21-22 марта 2003 года в Москве состоится первая в истории России международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ**).

В отличие от выставок, **КРИ** придумана не для публики, не для прессы и не для менеджеров по продажам. **КРИ** придумана для разработчиков. Каждого. Лично. Для того, чтобы мы, разработчики, могли стать лучше. Для того, чтобы игры, которые мы делаем, стали лучше.

КРИ – это два дня, которые можно провести в обществе нескольких сотен таких же профессионалов, послушать умных людей и поделиться своим опытом. **КРИ** – это возможность взглянуть на то, что публика увидит через два года, когда выйдут начатые сегодня проекты, и на то, что публика не увидит никогда – технологию. А еще, **КРИ** – это:

- 50 лекций лучших российских и зарубежных разработчиков о тонкостях программирования, игрового и графического дизайна, управления проектами и бизнес-моделей.
- Лекции и семинары производителей компьютерного железа и производителей программного обеспечения для разработки (tools/middleware) – информация о будущих технологиях из первых рук.
- Ярмарка проектов, дающая возможность издателям увидеть все новые проекты на одной площадке, а разработчикам – представить свои новые проекты всем российским издателям.
- Ярмарка вакансий – возможность трудоустройства для специалистов и студентов и возможность для игровых компаний решить кадровые проблемы.
- Выставка наших достижений для финансовых институтов, СМИ и зарубежных партнеров с выдачей призов лучшим разработчикам и издателям в нескольких номинациях.
- Культурная программа. В пятницу скромная, потому что в субботу утром – лекции. Зато в субботу последняя лекция отменяется!

Информационные спонсоры:

Яndex
 Найдется все.

COMPUTER
GAMING
 Russian Edition
 WORLD

**СТРАНА
 ИГР**

МАНИА

НАВИГАТОР
 ИГРОВОГО МИРА

Тест №26. Игровое кино

Кинофильмы по играм — штука прибыльная, весьма узнаваемая и даже где-то зрелищная. Полагаю, все победители смотрели хотя бы пять-шесть фильмов из загадываемого, иначе отвечать было бы сложнее. Никто Павел Булавин схитрил и ответил на первый вопрос такими словами: "Вопрос №1 А и Б (А Если BIG BOSS — это BIG BOSS в конце игры DOUBLE DRAGON) Б — Если BIG BOSS — это Дракон в конце игры Супер марио". Схитрил, схитрил, жуки! Впрочем, ответ принимается — с очень большим напрягом. Луиджи по фильму, к примеру, вовсе не брат Марио, а в вопросе было четко прописано: "о двух братьях". А Купу звали

вовсе не BIG BOSS. Ладно, отбросим всю эту мелочность и засчитаем ответ. А вообще, срубилось очень много народу — даже непобедимый Иван Рожнев вылетел именно из-за злополучных "братьев Марио". Впрочем, по сравнению со "Скринтурсом" тут все просто замечательно.

Правильные ответы

1. А, 2. Б, 3. Г, 4. Б, 5. А, 6. Б, 7. А.

Победители

1. Павел Булавин, bulavin008@mtu-net.ru
2. a-tone, venom@yandex.ru
3. Илья Ченцов, blayne@narod.ru

4. Александр Гусев, Москва

5. CaLLiKa_BeTEP, calllka@list.ru

Все победители получают по два билета на киносеанс "Цена страха", предоставленные компаниями "Руссобит-М" и "Ист-Вест". Приятного просмотра!

Над подведением итогов...

Над подведением итогов работали: Святослав Торик и Геймер. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы: Петр Давыдов, Святослав Торик. Осуществление выдачи призов: Петр Давыдов (pdavydov@igromania.ru). Призы на конкурсы предоставлены компанией "Руссобит-М" и журналом "Игромания".



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Далее подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы можете сэкономить себе победу в конкурсе.

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по

электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для

Скринтурса.

ВНИМАНИЕ! Мы не принимаем электронные письма с домена @хакер.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №12, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №02 будущего года.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на декабрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до

31.01.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Для конкурсов "Тест" и "Скринтурс": пять победителей случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону или по электронке pdavydov@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утратили ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"

Подписка на 1-е полугодие 2003 года во всех отделениях связи России и СНГ



1. В "Объединенном каталоге: Пресса России" и каталогах стран СНГ. Подписной индекс на журнал «Игромания» 45498.

Экспедиционное производство ООО "Агентство "Книга-Сервис" (ул. Кржижановского, д. 14, корп. 1, Москва, Россия, 117168, тел: 129-29-09, факс: 129-01-54).



2. В каталоге «Газеты. Журналы» агентства «Роспечать». Подписной индекс на журнал «Игромания» 80288 и на журнал с диском («Игромания» + CD) — 80289. (Картонная система экспедиционного).

Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайновый магазин", либо выслав письмо с заказом обычной почтой по адресу: 111673, г. Москва, а/я №70, "Игромания".

A full-page promotional image for the video game Hitman 2: Silent Assassin. The central figure is Agent 47, a bald man with a distinctive red and black striped tie, wearing a dark suit and sunglasses. He is holding a silver handgun in his right hand and a black briefcase in his left. The background is a soft, out-of-focus light blue and white. In the top left corner, the game's title 'HITMAN 2' is written in a large, stylized font, with 'SILENT ASSASSIN' in a smaller font below it. In the bottom left corner, there is a small red logo with the word 'MAHUA' in a stylized font. In the bottom right corner, the logos for 'IO INTERACTIVE' and 'EIDOS INTERACTIVE' are displayed.

HITMAN 2™

SILENT ASSASSIN

MAHUA

IO INTERACTIVE
EIDOS
INTERACTIVE



Neverwinter Nights



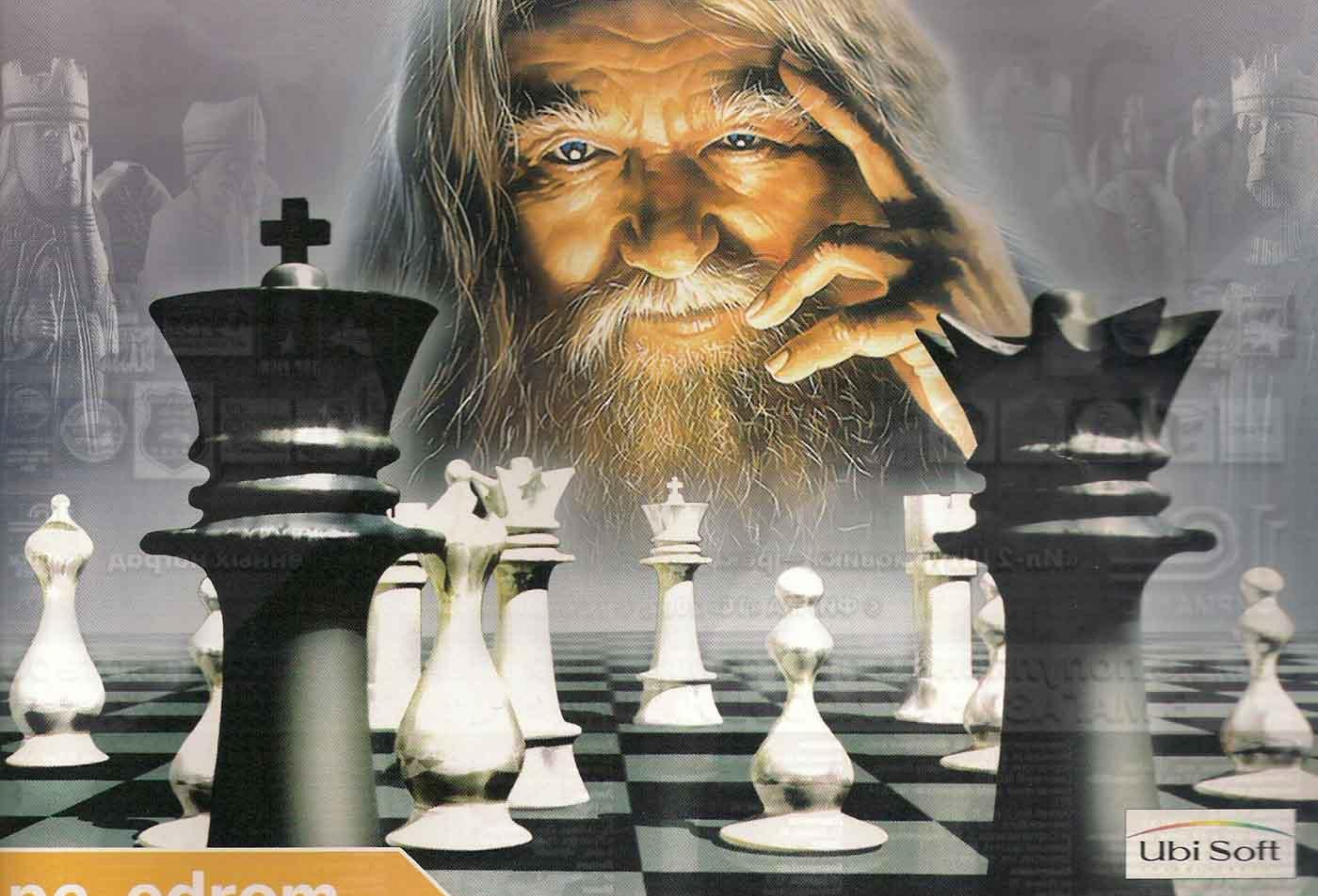
MAHUS

BIOWARE
CORP

BLACK ISLE
STUDIOS

Акелла

CHESSMASTER 9000



Ubi Soft

pc cdrom



Новая часть уникальной серии шахматных игр Chessmaster - Chessmaster 9000! Культовый симулятор интеллектуальной игры стал еще лучше, еще красивее, еще сложнее. При создании этой игры использовался опыт Лари Эванса - гроссмейстера и победителя на американском чемпионате по шахматам. Помните, что Chessmaster 9000 будет вашим преподавателем, наставником и противником!

- Более 150 совершенно уникальных виртуальных игроков
- Невероятно красивый и улучшенный графический 3D-движок
- Огромное количество режимов игры, включая сетевой
- Сразитесь с искусственным интеллектом, обыгравшим лучших шахматистов мира!
- Свыше 800 классических игр, включая те, что были сыграны в сезоне 2001 и 2002 годов.



© 2002 "Akella"
© 2002 "UbiSoft"
www.akella.com

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
оптовая продажа: (095)728-2328

Ил-2 ШТУРМОВИК

ЗАБЫТЫЕ СРАЖЕНИЯ

Продолжение легендарного авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик»



«Ил-2 Штурмовик» — рекордсмен по количеству полученных наград

© ФИРМА «1C» 2002, © 1C:Maddox Games 2002



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1C:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1C», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп. 1106Е;
Смоленская, 24-а;
Б.Ордынка, 19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261.262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул., д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»;
пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский»
пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д. 26/2/1, Давыдов переулок,
«Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на
Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолобитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких
энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Поланка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги
Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мультити»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мультити»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити»
2 эт., «Мультити»;
Люблинская, д. 171, «Мультити»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный
магазин Ангелина»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университет», 2-й этаж;
ул. Верхняя Первомайская, д.71, «Премьер
Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер
Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер
Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;

Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14,
B21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47
Астрахань
ул. Сапушкина, 43, оф. 221;
ул. Сапушкина, 51;
ул. Сапушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»
Барнаул
ул. Деловая, 7;
ул. Ким, 16
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Фонтанная, 18
Вильнюс
ул. Алягирдо, 10 «AKELOTE ir KO»
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академия»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36
Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Кануникова, 6
Вологда
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424
Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
ул. Ленина, 48
Донецк
ул. Артема, 27, офис 310
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35
Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20
Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»
Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Теллиги, 8
Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино
Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»
Лангелас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Луцгорский, Приморский край
4 м-р., «Адонис»
Лысьва
ул. Смышляева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижегород
ул. Кузнецкая, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для
бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб
«Гладиатор»
Новороссийск
ул. Советов, 68/36;
ул. Энгельса-66
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311;
ул. Ленина, 10, универсам «Пассаж»;
Академгородок, ТЦ 2 этаж;
ул. Вагута, 27
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УДС-121
Октябрьский
пр. Ленина, 26
Омск
ул. Красный Путь, 9
Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Реутов
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бригадир 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемарс, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
ул. Минусина, 15, ТТЦ «Акваариум», секция «АПС»;
2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2
С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный
супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельничайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна»;
2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2
Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интегра»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя
Славянка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измайловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.